

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS PSP

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES стр. 36

НАТАН ДРЕЙК: ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ПОДСИДЕЛ ЛАРУ КРОФТ

STAR OCEAN: THE LAST HOPE стр. 28

КЛАССИЧЕСКАЯ ЯПОНСКАЯ RPG

HALO 3 ODST стр. 24

НИ СЛОВА О МАСТЕРЕ ЧИФЕ

KILLZONE 2

ИГРА, КОТОРУЮ
НАМ ДАВНО
ОБЕЩАЛИ

PERSONA 4 стр. 72

МИР ПО ТУ СТОРОНУ ЗОМБОЯЩИКА

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES стр. 80

ШИКАРНЫЕ ГОНКИ
ДЛЯ НОРМАЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

GTA IV стр. 92

РС-ПОРТ ИГРЫ О БАНДИТАХ

ИТОГИ
2008 ГОДА

ЛИЧНЫЕ ХИТ-ПАРАДЫ
ЭКСПЕРТОВ «СТРАНЫ ИГР»

СМОТРИТЕ
НА DVD

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts
4 607157 1000561

ЕДИНСТВЕННАЯ В РОССИИ
НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР



ГОЛОСОВАНИЕ СТАРТУЕТ
1 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

**ЛУЧШИЕ
ПРОЕКТЫ
2008 ГОДА
ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!**

Подробности
на www.gameland-award.ru

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Command & Conquer: Red Alert 3

Tomb Raider: Underworld

Super Smash Bros. Brawl

Guitar Hero: World Tour

Grand Theft Auto IV

LittleBigPlanet

Prince of Persia

Devil May Cry 4

Soul Calibur IV

Gears of War 2

Mirror's Edge

Fallout 3

Fable II

2009

Генеральный видео
партнер в сети Интернет

smotri.com

Генеральный
Интернет партнер

ИГРЫ@mail.ru®

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Степан Чечулин	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу
-----------------	------------------------

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стречнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алехина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Телефон/факс:	(495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:
8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Plushev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
strana@gameland.ru

E-mail:

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>;

Типография: Tel.: (495)250-4629
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием обращаться по адресу content@gameland.ru

Слово редактора

Февраль 2009 #03(276)



НА ОБЛОЖКЕ
Killzone 2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Guerrilla Games

«Можете вспомнить игру, где есть огненные бобры? – спросил у коллег в разгар сдачи номера наш PC-редактор, Илья Ченцов. – Есть мысль, что это Grim Fandango, но я не уверен». К сожалению, на этот раз мы не смогли дать ответ сразу. Дескать, закончим работу, сядем, посмотрим на загадочный скриншот – и разберемся, что к чему. Обязательно. Человек, работающий в игровом журнале, поневоле должен держать в голове много разных фактов, причем не только касающихся индустрии электронных развлечений. Взять хотя бы рецензии на танковые симуляторы: за них нельзя браться, не зная заранее, что такое Т-34-85 и ИС-2. Наш человек сможет отличить бандикута от тасманского дьявола, Токийскую башню от Эйфелевой, суккуба от инкуба, фламберг от глефы. Говорят, например, что в игре I am Alive чикагские светофоры перепутаны с нью-йоркскими; проверять такого рода факты – высший пилотаж. Конечно, большинству геймеров мелкие подробности неважны, но только до тех пор, пока речь не заходит об их любимой игре. Тогда ошибки не прощаются уже ни разработчикам, ни журналистам. Конечно, больше всего нам нужно знать именно об играх, причем момент истины приходит в январе, при подведении итогов предыдущего года. Здесь не обойтись без системных знаний об индустрии, личных впечатлений от основных хитов современности и, конечно, понимания того, что же за игры были на коне три, пять, десять лет назад. Ответ на вопрос об огненных бобрах можно и не знать. Но человек, не имеющий представления о Final Fantasy, не сможет понять, за что именно геймеры любят «занудную пошаговую» Lost Odyssey. Бессмысленно и оценивать Fallout 3 без оглядки на первые две части – нетрудно догадаться, почему. Представьте себе, что завтра современная нам цивилизация будет полностью сметена с лица Земли чудовищным катаклизмом. Так вот, если сотней лет позже археологи обнаружат чудом сохранившуюся подшивку двухсот семидесяти шести номеров «СИ», по ней легко восстановят всю историю компьютерных и видеоигр. И, смею надеяться, не только их.

Константин Говорун,
главный редактор

www.novaonline.ru



Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

8

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:

The Sims 3, Halo 3 Recon

Подробный список материалов раздела – на стр. 8.



14 The Sims 3

Третья часть легендарного сериала обещает стать инновационной. Вопрос лишь в том получится ли?



20 Elemental: War of Magic

Разработчики из Stardock собираются совершить прорыв в жанре пошаговых стратегий.

38

Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

Также в номере:

Лучшие игры 2008 года: битва титанов

Подробный список материалов раздела – на стр. 38.



40 Лучшие игры 2008 года: битва титанов

«Страна игр» подводит итоги ушедшего года. Мы вспоминаем главные игры и раздаем награды.



На DVD: The Sims 3

Вызнаем секреты третьих «симов»: подробное интервью с одним из продюсеров грядущего выпуска.

64

На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

Также в номере:

Killzone 2, Midnight Club: Los Angeles

Подробный список материалов раздела – на стр. 64.



66 Killzone 2

За несколько недель до релиза мы прошли игру, и теперь спешим поделиться впечатлениями.



80 Midnight Club: Los Angeles

Новый Midnight Club подкупает красотой, динамичностью и хорошим сюжетом.

**Список
рекламодателей**

OGGames 3 | Soft Club 13, 59 | Electronic Arts 7, 19 | INTEL 61 | Gamers Party 101 | RM-Telekom 151 | Drag Racing 153 | EIA 87 | Yapp 143
| МТШ 79 | 2x2 4 обл. | Хитзона 113 | К-системс 121 | mail.ru 3 обл. | Редакционная подписка 157

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

Ninja Blade, inFamous, Killzone 2

Подробное содержание – на стр. 6

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам.

Также на диске:

F.E.A.R. 2: Project Origin, Zombie Master

Подробное содержание – на стр. 154

**24 Halo 3: ODST**

Что разглядит в трейлере к новому произведению Bungie ветеран Halo?

**На DVD: inFamous**

Давно подмечено: стоит появиться новому супергерою, как он тут же начинает бегать по стенам.

**98 LocoRoco 2**

Вторая часть игры с необычной механикой: игрок управляет героем, вращая и сотрясая мир вокруг него.

122

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела – на стр. 122.

**126 OutRun Online Arcade**

Продолжение старой доброй аркадной OutRun, обязательно придется по душе ценителям веселых гонок.

**130 Дайбастер: Дотянись до неба – 2**

Современная, броская работа, не имеющая на первый взгляд никакого отношения к оригиналу.

146

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:

Обратная связь, комикс...

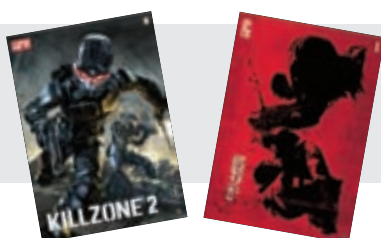
Подробный список материалов раздела – на стр. 146.

**146 Блгосфера**

На повестке дня обсуждение Metal Gear Solid 4. Кое-кто заявляет, что это провал года, а Кодзима зажрался...

Комплектация

Постеры: Killzone 2 и Gears of War 2



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 64

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Killzone 2 (PS3)

Великая и скандальная Killzone 2 наконец-таки появилась у нас в редакции. Мы, конечно же, не злопамятные, но помним «тот самый ролик», поэтому и судить будем жестко.



Persona 4 (PS2)

Как всегда, Persona задерживается с прибытием в Европу. Мы смотрим американскую версию, а вам рекомендуем достать из шкафа PlayStation 2 и подготовить ее к работе.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Ninja Blade (Xbox 360)

Xbox 360 – консоль для настоящих ниндзя. Новая игра про сами знаете кого – тоже эксклюзив для приставки от Microsoft. На просторах японского Xbox Live появилась демо-версия, впечатлениями от которой мы и делимся.



inFamous (PS3)

Ох уж эти супергерои! Только выпусти их в открытый мир – и город сразу можно целиком перестраивать. Точнее, восстанавливать. Эти и другие шокирующие факты в нашем видеопревью.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Итоги года

Отойдя от привычной концепции «Итогов года», мы представляем вашему вниманию личные хит-парады. Какие игры больше всего запомнились редакторам «Страны Игр»? Смотрите наш спецматериал.



The Sims 3 (эксклюзивное интервью)

После бесконечной череды дополнений для The Sims 2, EA наконец-то готова к запуску полноценной третьей части. Подробности об игре вы узнаете из нашего интервью с продюсером ЭмДжей Чан.

BURNOUT Paradise ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Легендарный Burnout теперь на PC!

Более 50 наград по всему миру!



Burnout Paradise Полное издание включает в себя:

- Новые машины и мотоциклы
- Новые режимы состязания
- Режим коллективной игры от 2 до 8 человек
- Динамичную систему смены дня и ночи
- Смена погодных условий



В продаже с 11 февраля 2009!

www.burnout.ea.com

www.electronicarts.ru

РЕКЛАМА



Criterion games



PLAYSTATION 3



© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA и название Burnout являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. "EA", "PLAYSTATION" и "PS3" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. "The Sims" и "Sims 2" являются товарными знаками Maxis Inc. Sims 3, Sims 3: The Sims 3 и логотип Sims являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Мейкстрот. Все права защищены. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

УЧАСТВУЙ В ОНЛАЙН-ЛИГЕ НА ПОРТАЛЕ WWW.EALEAGUE.RU! СТАНЬ ЛУЧШИМ В РОССИИ!
ВЫИГРАЙ ЦЕННЫЕ ПРИЗЫ В КОНКУРСАХ! ПОДРОБНОСТИ НА WWW.ELECTRONICARTS.RU/BURNOUT.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Константин Говорун

Раньше мы в феврале делали материалы в духе «самые ожидаемые игры нового года», но сейчас это придется отложить, как минимум, до апреля. С анонсами все очень грустно: одни компании поделились с прессой только рабочими названиями проектов и парой иллюстраций, другие и вовсе молчат, как партизаны. Совершенно непонятно, что в этом году будет главным на Xbox 360, и какие из PS3-долгостроев появятся на свет хотя бы к декабрю, а какие будут отложены до 2010 года. Пока все более-менее ясно только со Street Fighter IV, Resident Evil 5, Empire: Total War, F.E.A.R. 2: Project Origin и, наверное, Tekken 6 (дольше тянуть уже нельзя). Что-то новое, надеемся, покажут на GDC 2009. Должны. Хотя могут дотянуть и до мая-июня, то есть до UbiDays и E3.

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Diablo III (PC)	не объявлено
Empire: Total War (PC)	март 2009 года
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	не объявлено
Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)	13 марта 2009
StarCraft II. Terrans: Wings of Liberty (PC)	2009 год
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009 года (США)
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	IV квартал 2009 года

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Sony заплатила за чип Xbox 360?	10
Иран и США – виртуальные войны	11
Свято место пусто не бывает	11
Final Fantasy XIII не раньше весны 2010 года	12
Я живой!	12

Хит?!

The Sims 3 (PC)	14
Elemental: War of Magic (PC)	20
Halo 3: ODST (Xbox 360)	24

В разработке

Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)	28
Dissidia: Final Fantasy (PSP)	30
Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)	32
NecroVision (PC)	33
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	36

Смотрите
также



Новости на DVD

События двух недель в «Видео-фактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн

Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV

Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



The Sims 3

Разработчики настойчиво убеждают геймеров, что отныне их игра делает упор на «социальные эксперименты» над окружающими. Отними у ребенка конфету и оцени результат в масштабах всей симо-жизни!

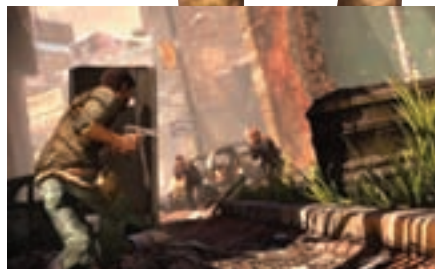
Читайте на странице 14



Halo 3: ODST

Свежая глава эпической саги Halo, иная и по форме и по содержанию. ODST – первое дополнение в сериале и первый шутер с названием Halo, в котором главным героем будет не Мастер Чиф.

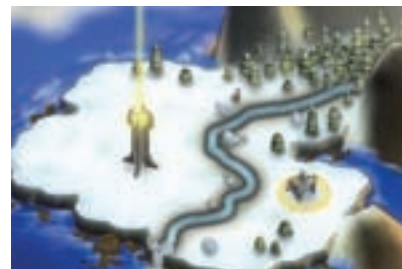
Читайте на странице 24



Uncharted 2: Among Thieves

Непутевый Натан Дрейк продолжает играть с судьбой в русскую рулетку – с переменным успехом.

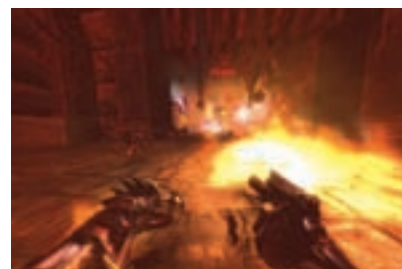
Читайте на странице 36



Elemental: War of Magic

Лучшая фэнтезийная стратегия 2010 года? Недостижимый идеал? Прорыв в жанре? Новое бессмертное творение великолепной Stardock? Ответ на вопросы – в нашем материале.

Читайте на странице 20



NecroVision

Боевик с видом от первого лица. В программе: Европа, Первая мировая война, вампиры, смерть, демоны и немного лавкрафтовских монстров.

Читайте на странице 34



Star Ocean: The Last Hope

Очередная часть популярного RPG-сериала от зарекомендовавшей себя студии. Традиционный представитель жанра. С современной графикой, но без онлайн и прочих новомодных штук.

Читайте на странице 28

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Глобализация – страшная штука. Если начать копать, кто же профинансировал разработку графических чипов для консолей нового поколения, можно и не то обнаружить. При этом Nintendo тупо выпустила GameCube с нунчаками и всех победила.

Sony заплатила за чип Xbox 360?

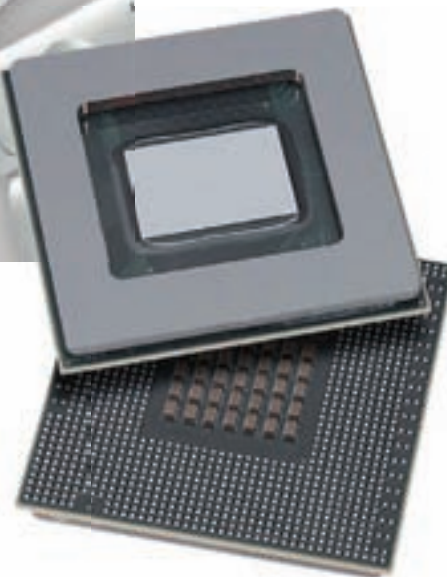
Дэвид Шиппи, глава команды, занимающейся разработкой процессоров для PlayStation 3 и Xbox 360, недавно в соавторстве с Микки Филпсом опубликовал книгу *The Race for a New Game Machine*, где рассказал о своей работе в IBM. Шутка ли – ведь Дэвид создавал, по сути, ядра игровых машин, готовящихся стать конкурентами!

Все началось в 2000-м году, когда Sony обратилась к IBM с просьбой сделать новый, беспрецедентный по производительности чип. Никакие существующие разработки заказчиков не устраивали. Кен Кутараги так и заявил: «Мне не нужно ничего из того, что у вас есть; идите изобретите что-нибудь небывалое». И разработчики во главе с Шиппи принялись проектировать «суперкомпьютер на чипе».

В 2003-м же объявилась Microsoft с предложением сделать процессор для ее следующей игровой консоли. Опять же, уже имеющиеся у IBM варианты были забракованы – зато представители компании все-таки заинтересовали процессор PowerPC, который был значительно улучшен благо-

даря технологиям, использованными Шиппи со товарищи во время работы над Cell. Microsoft желала видеть несколько ядер на одном чипе, и создание процессора для Xbox 360 пошло по совершенно иному пути, но основа его та же, что и у PlayStation 3. «Все три компании (речь идет о холдинге Sony-Toshiba-IBM – Прим. ред.) имели полное право использовать эту разработку, – поясняет Дэвид. – Это обычное дело – изобрести интересную передовую технологию, а затем утилизировать ее на множестве платформ. Но мы не ожидали, что покажем наши достижения конкурентам Sony, еще до того, как закончим работу над Cell». Сразу оговаривается – к спецификациям самого Cell Microsoft доступа не имела.

Что же касается производительности – вопроса, в котором Дэвид Шиппи, непосредственно создававший оба процессора, разбирается лучше прочих, – то его ответ прост: «Они примерно равны». Причем он подчеркивает, что особо умелые программисты могут выжать из Cell очень многое, в то время как Xenon гораздо проще и удобнее в обращении.



Продажи
консолей

PS3
19.93 млн

Xbox 360
27.93 млн

Wii
46.41 млн

PSP
43.85 млн

DS
98.11 млн



Иран и США – виртуальные войны

В Иране под контролем министерства культуры была введена система рейтингов игр на манер той, что давно придумала американская ESRB. Распределением рейтингов займется специальная группа из двух десятков религиозных и общественных «экспертов», названная ESRA (сразу ясно, в чей огород этот камень).

Иранская игровая индустрия по понятным причинам ограничена продуктами для PC: например, RTS Save the Port или экшн Quest of Persia. Но самая громкая иранская новинка – FPS Special Operation 85: Hostage Rescue, созданная Исламской ассоциацией иранских студентов за три года. Бюджет проекта составил жалкие \$32 тыс.. Анонсированная в ответ на западную Assault on Iran, Special Operation посвящена спа-

сению иранского ядерного физика и его жены из лап американских военных в Ираке и Израиле. Шутер, надо заметить, бескровный – персы не ленятся подчеркнуть, что жестокость и насилие – удел американцев, а их детище пропагандирует «защиту, самопожертвование и мученичество».

Тем временем армия США финансирует улучшение другой студенческой разработки – игры The Booze Cruise, посвященной вождению в состоянии алкогольного опьянения. Дескать, половина смертей американских солдат происходит именно из-за подобного пренебрежения ПДД. Очевидно, отчаявшись убедить бравых Рэмбо не садиться за руль навеселе, «верхи» решили попросту научить их езде под хмельком.

КОММЕНТАРИЙ

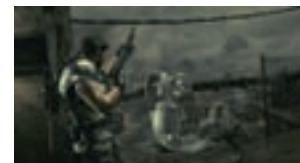
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Лучше бы иранцы (да кто угодно) сделали симулятор тюремщика или, скажем, заключенного – того самого ядерного физика. А то, если у тебя в руках оружие, принимать решения становится слишком просто.

Новые секреты Resident Evil 5

Разглядывая обложку еще не вышедшей Resident Evil 5, зоркие наблюдатели с сайта D-Pad обнаружили запись «system link 2-16» и предположили, что речь идет об оффлайновом мультиплеере на 16 участников (официальные источники ранее упоминали лишь со-ор на две персоны). Представители Capcom сперва заявили, что информация на обложке верна. Через день на сайте kotaku.com появилось официальное опровержение: в текст на обложке все же вкралась ошибка и объединить в сеть разрешат лишь две консоли. Между тем дата выхода пятого выпуска все ближе и ближе: Крис Редфилд нагрянет в гости к африканским зомби 13 марта. Версии для PS3 и Xbox 360 выйдут одновременно.



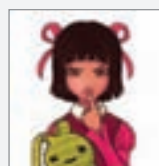
Очаквайте скоро...

Студия Dagger Games вновь трудится над Hazen, action-RPG для PC. Если верить создателям, игра «привнесет свежесть в мир hack'n'slash», да еще, на манер Sam & Max, будет издана в виде отдельных эпизодов. Впрочем, каждый из них вполне самостоятелен, а значит, с какого начинать прохождение новинки – не так уж важно. С другой стороны, как же тогда быть с ролевыми элементами? Неужели придется каждый раз набирать опыт и уровни заново? Официальный сайт Dagger Games отвечает: «Очаквайте скоро...» (т.е. «ждите в ближайшем будущем») – студия-то болгарская.



КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



О Cry On три года ничего не рассказывали, так что скорее всего проект закрыли, так и не успев ничего толком сделать.

Свято место пусто не бывает

Издательство AQ Interactive объявило, что закрывает проект Cry On для Xbox 360, над которым совместно трудились студии Mistwalker и Cavia. Cry On анонсировали еще в 2005 году, но до сих пор был известен лишь ее жанр – action-RPG. Ни одного скриншота так и не опубликовали. В AQ Interactive пояснили, что на решение отказаться от выпуска Cry On повлияла текущая ситуация на рынке и неутешительные прогнозы штатных аналитиков. «Если вы очень ждали эту новинку, просим простить нас за доставленные неприятности», – сообщили представители компании.

Поклонникам творчества Хиронобу Сакагути не стоит расстраиваться. Уже 24 февраля до западных берегов доберется Blue Dragon Plus для DS (увы, европейский релиз пока не анонсирован). Mistwalker между тем, не откладывая дела в долгий

ящик, готовит еще один выпуск Blue Dragon для портативной приставки от Nintendo. Как и BDP, она продолжит историю, начатую в оригинальной игре для Xbox 360. Правда, главным героем станет не Шу, а персонаж, которого геймерам предстоит создать самолично, выбрав новичку пол, имя, характеристики, оружие и внешность. Впрочем, Шу все же примет участие в событиях.

Сменит очередная Blue Dragon и жанровую принадлежность. Если BD была классической японской RPG, а BDP – стратегией в реальном времени, то Blue Dragon Ikai по Кююю (а именно так называется свежий выпуск) – это RPG с экшновыми боями в реальном времени. Наконец, Ikai по Кююю снабдят как одиноким режимом, так и мультиплеером на троих. Японцы, как обычно, впереди планеты всей: у них игра появится уже в 2009 году, а вот судьба европейского релиза пока под вопросом.

Цифры и факты

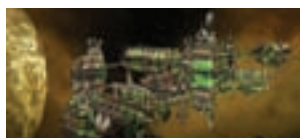
50 млн PlayStation 2
продано в одной только Северной Америке.

Дайске Исиватари подтвердил:
права на *Guilty Gear* теперь принадлежат *Sega Sammy*.

Число аккаунтов в PSN
достигло 17 млн, превысив число проданных PS3.

17 млн подписчиков
Xbox Live суммарно потратили в нем больше \$1 млрд.

И целого космоса мало
Компания OG Games обнародовала первый геймплейный ролик грядущей MMO *Nova Online*, которая будет сочетать элементы шутера и RPG. Создатели обещают припасти для игроков немало сюрпризов – например, разрешат нападать на противников, находящихся вне зоны видимости. Прокачке отведут второстепенную роль. Даже персонаж со слабыми характеристиками сможет избежать гибели или победить более сильного соперника за счет мастерского управления кораблем и полезных умений. Закрытый бета-тест новинки, как сообщают представители OG Games, состоится совсем скоро. Подробности ищите на сайте www.novaonline.ru.



Конец Midway близок?
После того как медиамагнат Самнер Редстоун продал контрольный пакет акций Midway всего за сто тысяч долларов, авторы *Mortal Kombat* и *The Suffering* балансируют на грани банкротства. Последний срок, чтобы расправиться с девятизначными долгами компании, – 19 февраля, и в условиях нынешнего кризиса спасти Midway может только чудо. Станет ли этим чудом *The Wheelman*, релиз которой состоится 16 числа? Напомним, что акции компании стоили свыше \$23 в 2005 году, но к 2008 опустились до \$3 за штуку, а при недавней сделке каждая из них обошлась новому хозяину в – не смейтесь – двенадцать сотых цента.

Никакого вам PlayStation Phone
Sony Ericsson, один из лидеров мобильного рынка, вдохновившись успехом сочетания телефонов с другими устройствами (точнее, плеерами серии *Walkman* и фотоаппаратами *Cybershot*) вознамерилась было скрестить с мобильником PSP – как вдруг получила от ворот поворот. На попятную пошла сама Sony – официально из-за того, что нынешняя технология не позволяет реализовать столь престижный бренд на телефоне.



Я живой!

Алексис Годдард (Alexis Goddard), продюсер игры *I Am Alive*, раскрыл некоторые подробности новинки. Действие игры развернется в Чикаго – вернее, на развалинах разрушенного неожиданным землетрясением Чикаго. Главный герой – некий Адам Коллинз, самый обыкновенный горожанин – разыскивает любимую девушку, которую потерял из-за катаклизма. И, разумеется, пытается выжить. Ни инопланетян, ни мутантов в *I Am Alive* нет (все же перед нами не безумная *Bad Day in L.A.*), зато невероятно сложно раздобыть, скажем, бутылку воды и банку консервов. Интересно, что даже в стычках с мародерами перестрелки не поощряются. Разработчики рекомендуют действовать хитростью: обходить неприятности

стороной или, скажем, припугнуть злоумышленников дробовиком, в котором даже и патронов нет (бандиты-то об этом не знают!). На происходящее мы будем смотреть глазами главного героя, как и в прошлогодней *Mirror's Edge*. Годдард пояснил такой выбор: «Мы хотели, чтобы игроки прочувствовали силу природной стихии, ощутили творящийся вокруг хаос. Только данный ракурс может передать подобные эмоции». Также Годдард отметил, что команда вдохновлялась фильмами-катастрофами вроде «Я – легенда», «Послезавтра», «Война миров», «Армагеддон», «Титаник», «Монстро» и даже сериалом «Остаться в живых». *I Am Alive* выйдет на PS3 и Xbox 360 во втором квартале 2009 года.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Интересно, что к этой новости вначале по ошибке поставили скриншот от *Fallout 3*. Такой мы и хотим видеть *I Am Alive* – больше разрухи, больше возможностей для нелегкого выбора, меньше любимого Ubisoft паркура. С мешком награбленной жратвы, небось, не попрыгаешь.



Final Fantasy XIII не раньше весны 2010 года

Square Enix все нипочем: по словам президента компании Ёити Вады, глобальный экономический кризис ее практически не затронул, и спрос на продукцию «фабрики RPG» по-прежнему высок. Поэтому ускорять работу над тринадцатой частью *Final Fantasy* никто не собирается. В то время как японский релиз долгожданного блокбастера ожидается в этом году, выход игры на Западе (варианты для PS3 и Xbox 360 появятся одновременно) состоится не раньше апреля 2010 года.

Тем временем вести о FFXIII множатся. Публике представили еще одного персонажа – темнокожего мужчину

средних лет по имени Саж Кацрой (Sazh Katzroy), который носит прическу в стиле афро. Он умеет стрелять из двух пистолетов по-македонски, а вдобавок у него обостренное чувство справедливости и ранимая душа. Впечатлительный стрелок не расстается с птенцом чокобо (тот живет прямо в огромной прическе Сажа)! А если верить слухам, то в демоверсии *Final Fantasy XIII* (она, напомним, будет прилагаться к «режиссерской версии» фильма *Advent Children*) мы познакомимся с еще несколькими действующими лицами этой истории.

КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Следующим, наверное, объявят монголоида по имени Вик Торцой, рок-музыканта, мотоциклиста, мастера неорганической агрономии.

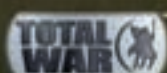
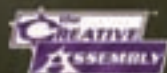
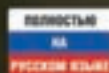
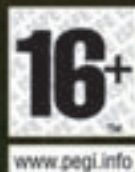


КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ НА ВОДЕ И НА СУШЕ!

Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя...



МАРТ 2009



www.totalwar.com

©SEGA. Названия The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и northern Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. Названия и логотипы SEGA являются зарегистрированными товарными или товарными знаками корпорации SEGA. Windows, логотип «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. «Games for Windows» и логотип «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все права защищены.

SEGA
www.sega-europe.com

 Games for Windows

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ГЕГЕМОНИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ История The Sims началась в 2000 году, и долгое время бренд развивался циклически. За выпуском основного геймплейного «костяка» неизбежно следовали дополнения, обязательно включавшие домашних животных, новые профессии (затем виды бизнеса) и магию. На первые попытки выйти из этого круга куда-либо еще (в онлайн, на консоли) без слез глядеть было нельзя. Но теперь у EA есть удачный опыт MySims. Квадратные версии симов уже заявлены для участия в гонках и командных мини-играх, в то время как их «старшие братья» в третий раз готовы прожить оказавшийся столь успешным цикл.

«ХИТ?!»



ТЕКСТ

Марина Петрашк

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
thesims3.ea.com
Страна происхождения:
США



The Sims 3

ЧТО ЗНАЕМ? Разработчики настойчиво убеждают геймеров, что отныне их игра делает упор на «социальные эксперименты» над окружающими. Отними у ребенка конфету и оцени результат в масштабах всей симо-жизни!

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что EA удастся вдохнуть в прежнюю концепцию новые жизнь и смысл, да так, что нам не будет казаться, что геймерам продали предыдущую серию по второму разу.

ЧЕГО БОИМСЯ? Увидеть The Sims 2 с лишь немного подправленной графикой.



Двенадцатого декабря прошедшего года российское отделение Electronic Arts праздновало юбилей бренда The Sims. К славной дате приурочили не только выступление Тони Уоткинса, главы местного подразделения компании (Тони выступал в неожиданной роли музыканта и исполнителя рок-н-роллной классики и справился на отлично). Основным «официальным» поводом собраться стала демонстрация геймплея The Sims 3. Пощупать лично, правда, давали только редактор персонажей, при попытках выйти из него на городскую карту смотрели в глаза взглядом обиженной собаки и норовили убежать вместе с компьютером и драгоценным содержимым в подсобное помещение. Приключениями готовых героев кормили дозированно и только из рук специально приглашенных сотрудников головного офиса EA под присмотром российского пиар-отдела.

Потому впечатление от грядущей, без сомнения, великой и ужасной игры можно разделить на две примерно равные половины — «скорее положительные» и «туманные».

К положительным относится все, что связано с редактором персонажей. С ним повторяется ситуация Spore: хоть сейчас в печать, вал продаж обеспечен. Он самодостаточен.

Более того, я считаю, что благодаря разросшемуся редактору у третьих «симвов» появилось неожиданное, но очень важное практическое значение. Возможно, с их помощью многие представительницы прекрасного пола (и даже некоторые представители пола сильного) смогут кардинально улучшить свою внешность минимальными средствами. О чем я? Вот смотрите.

Консультация стилиста за умеренные деньги

Психологи знают, что большинство из нас в подростковом возрасте переживают дисморфобию: неприязнь и страх перед собственным телом. Кого-то она посещает скоротечно, а с кем-то остается годами. Под влиянием противоречивых чувств так называемый «образ тела» (у человека в голове) складывается совершенно неверный. Отсюда непрекраща-

ющиеся попытки влезть в юбочку на три размера меньше или, наоборот, носить бесформенную мешковатую одежду, «скрывающую» полтора «лишних» килограмма. Есть еще масса причин, вынуждающих людей одеваться хуже, чем они могли бы (помимо причин финансовых): отсутствие вкуса, подверженность влиянию моды или давлению друзей... Персонального стилиста и психолога к каждому не приставишь, но генератор персонажей, мне кажется, может помочь нам всем. А заодно окончательно реабилитировать упитанных людей в глазах гламурной общественности.

В третьей итерации редактора толстяки весьма похорошели. Прежние огромные животы и попы на тоненьких ножках и с тоненькими же ручками, приделанными к впалой грудной клетке, сгинули во тьме веков. В соответствии с мировой тенденцией «всякая полнота прекрасна» плюш-модели от The Sims щеголяют, по желанию создателя, развитой мускулатурой (настраивается отдельным ползунок независимо от полноты). И никаких обвисших складок, даже в весьма зрелом возрасте! Одно это укрепляет веру в то, что толстяки прекрасны.

Но дальше — больше. Виртуальная одежда сима жать не способна по определению, ибо подстраивается под размер тела. Который может быть весьма впечатляющим, что-то вроде советского шестидесятого (напоминаю, в случае женского размера — это сто двадцать сантиметров в груди, а в попе и того больше). На таком фоне собственные проблемы с внешностью большинства страдающих от «полноты» женщин меркнут мгновенно. Тем более что, благодаря невероятным усилиям моделлеров и тонкой настройке, привлекательным лицом можно наградить сима любых объемов. Например, создать истинно рубенсовскую героиню, обрядить ее в мини-шорты, туфли на каблуках и обтягивающий топик... и посмотреть со всех сторон. А потом переодеть в платье в стиле «ампир» (талия под грудью) чуть ниже колена и сравнить эффект.

А потом поменять цвет одежды на любой, по вашему выбору. Это новая «фишка» серии: мало того, редактор позволяет воспроизвести какой угодно естественный оттенок кожи

Когда в 2004 году на свет появилась вторая часть уже тогда легендарной игры, сложно было представить, что со временем продолжения и дополнения настолько поменяют механику и тактику геймплея, что даже бывалые геймеры заблудятся в трех соснах новых возможностей. Что может изменить следующая серия?

Кажется, The Sims 3 заинтересует и тех, кто не играл в Bully.



Если художники будут правда рисовать то, что видят – это круто. Еще круче, если получится выбрать, какому художественному стилю обучить сима.



Крылья, ноги и хвосты

Из всего многообразия животного мира в роликах игры пока замечены были лишь рыбы (как аквариумные золотые рыбки, так и лосось в ближайшей речке). И бабочки. В какой форме геймер получит традиционных собак, кошек и попугаев с хомьяками, пока неизвестно. О дополнениях разработчики молчат, но маркетинговая политика EA и отсутствие четвероногих недвусмысленно намекают на то, что выпуск добавочного контента за отдельные деньги не заставит себя ждать. Вот только пока непонятно чего, помимо обыкновенных сборников новых предметов, симам новой генерации желать. Вернее, я-то уже знаю, чего бы мне хотелось – домашнюю тигру! И личную яхту. Вопрос только в том, принимают ли в EA пожелания геймеров.



ПЕРСОНАЛЬНОГО СТИЛИСТА И ПСИХОЛОГА К КАЖДОМУ НЕ ПРИСТАВИШЬ, НО ГЕНЕРАТОР ПЕРСОНАЖЕЙ, МНЕ КАЖЕТСЯ, МОЖЕТ ПОМОЧЬ НАМ ВСЕМ.



А вот это уже серьезно – на заднем плане замечен рекламный плакат с текстом на английском языке! Что случилось с симлишем? Или это user content такой?



подопечного (и еще три неестественных – зеленый, синий и красный произвольной насыщенности). Если вам покажется, что цвет галстука не гармонирует с формой бровей, вы вольны перекрасить этот галстук, а не только брови. Более того, если вас не устраивает текстура, а не цвет – поменяйте паттерн на любимые розочки с домашних обоев или шашечки собственноручно уложенного паркета, и покрасьте потом в любые цвета. Доступная для окрашивания область одежды подсвечивается при наведении мышки. Каждый фрагмент может иметь несколько областей, а каждая текстура состоит из нескольких заменяемых цветов. Пестрота невероятная. Главное – не переборщить.

Тачку на прокачку

В случае отсутствия собственного вкуса помогут советы друзей. Этакая передача «Снимите это немедленно» на дому без лишних затрат. Для всех и каждого. Хотя молодые люди, возможно, упрутся. Мол, не мужское это дело, галстуки перебирать. Постсоветское пространство вгоняет маркетологов из EA в тоску: если во всем остальном мире, по их данным, 38 % постоянных игроков в The Sims – мужчины, у нас едва ли набирается треть от этого числа.

И я даже, кажется, знаю, в чем дело. Что есть такого в The Sims, что должно, по идее, привлекать сильный пол? Даже менеджеры EA признают – гаджеты и тачки. Но! Видели ли заокеанские разработчики хотя бы одну серию нашего «Дорожного патруля» или любой

другой передачи о происшествиях, демонстрирующей отечественный стиль вождения? Не видели? Интернет им в помощь! Ведь на улицах симо-городов автомобили до сих пор поворачивают под прямым углом, а это настолько не коммифо, что даже игрожурналисты женского пола с тяжелой морской болезнью и отвращением к автопрому обращают внимание... Да и к гаджетам какое-то несерьезное отношение, скорее дамское. Все они сильно смахивают на те или иные устройства из арсенала фокусника. Оп! – и в них что-то происходит, необъяснимое для игрока. А как же любимые сильным полом тактико-технические характеристики: мегагерцы, дюймы, лошадиные силы? Что обсуждать с друзьями?

Радужные впечатления от конструирования симвов портят, правда, уж какие-то больно суровые модели детей. В доступной версии младенцы, в отличие от взрослых, страдали тяжелой формой эффекта Uncanny Valley (синдром «живых трехмерных мертвецов»). Вместо лиц – пугающие маски, хотя, едва ползунок возраста смещался поближе к могиле, эффект бесследно исчезал. Поскольку шансов как следует рассмотреть карапузов вне редактора не представилось, невозможно предугадать, как недовольные лица будут выглядеть в действии. Но вероятность того, что геймеры станут вздрагивать при каждом приближении сопливого чудовища с карамелькой на палочке, пока остается. Хотелось бы, чтобы с этим что-то сделали до релиза.

Вторая часть марлезонского балета!

К сожалению, основной режим игры показывали издалека и с комментариями, а потому таких четких впечатлений, как от издательства над редактором, получить не удалось. Как срastутся инновации и традиции (а именно это нам было обещано), вроде бы и понят-



И ведь сидит в Electronic Arts специальный программист, пишущий алгоритмы, по которым виртуальные люди играют в шахматы!

Мой папа псих и мама псих

Разработчики рассказывают, что в новой игре мы сможем встретить (и поиграть за) самые разнообразные семьи. Помните любителя смотреть в телескоп, забеременевшего от инопланетян? Хм, такого нам пока не обещано – пока речь идет о более реалистичных, хотя от этого и не менее интересных ситуациях. Например, Вульф – семейная пара, в которой жена хочет иметь детей, но муж против того, чтобы быть отцом. У Хартон другая проблема – ребенок у них уже есть, довольно взрослый и любимый, только вот мама с папой... как бы это помягче сказать... безумцы (есть в игре такая черта характера «безумие»), а говоря по-тинейджерски – придурки. Папа выходит на пикник в тапках с зайцами, а мама ловит воображаемых фей – куда от таких деваться? Очень жизненно – ждем также вариаций «родители-религиозные фанатики и дочка-ведьма» и «родители-вегетарианцы и ребенок-растение». А также чего-нибудь более обычного – ведь некоторые, как ни странно, играют в The Sims как раз потому, что действие игры может развиваться неторопливо, без неожиданных поворотов.

но, а вроде бы и не совсем. Пока заметных ключевых отличий всего два – одно техническое, другое, если можно так сказать, мировоззренческое.

Техническое относится к объединению отдельных домохозяйств в бесшовный городок и свободному перемещению симов в реальном времени между всеми культурно-бытовыми объектами. Теперь игрок сможет наблюдать за своим подопечным не только в туалете, но и на той самой работе на таинственного дядю, ради которой сим раньше уезжал в неизвестность.

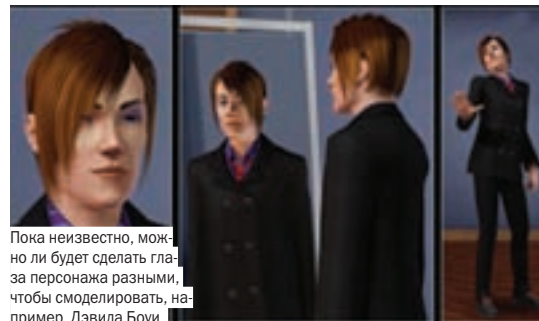
Мировоззренческое изменение связано с техническим (круглые сутки полный контроль!), но лишь отчасти. Нам обещают крутой поворот в жизни сим-города, незаметный на скриншотах и видео, но способный поменять восприятие игры как работы кем-то средним между богом и пастухом. Богом-то работать надо будет по-прежнему, а вот пастухи подопечных предполагается по новым правилам. Почти новым. Место «потребностей» торжественно отдано «желаниям». Выглядит, правда, точно так же, как прежнее удовлетворение бытовых нужд. Но создатели, тем не менее, видят разницу и журналистов попытались убедить в том, что она есть. Так, например, у симов, помимо «астрологических» черт личности, ранее определявших характер, появится общая «направленность» жизни, склонность быть «положительным персонажем» или, наоборот, «отрицательным». Для иллюстрации того, как это сказывается не только на соседях, но даже на бытовой технике, использовали тестовое семейство, брата и сестру. Братец, толстяк и рохля, мечтал стать супершпионом. Он много работал, и на накопленные очки достижений ему приобрели волшебную машинку по превращению вялых толстяков в мускулистых стройных красавцев. Именно в таком ключе («использовать



Возможность выкрасить диван в цвет черепичной крыши мы уже видели в MySims Kingdom.



Кстати, внешний вид персонажей The Sims 3 — хороший пример «реалистичной стилизации», сравнительно новой тенденции в игровой графике.



Пока неизвестно, можно ли будет сделать глаза персонажа разными, чтобы смоделировать, например, Дэвида Боуи.



на себя») только и мог он взаимодействовать с чудом устройством. А вот его сестра, вредная и злая женщина, получила совсем другие опции — и не потому, что ей не нужно поправлять фигуру. У нее в принципе из-за характера иная схема использования предметов. Ей доступна функция «заманить в машину друзей и подстроить так, чтобы та сработала неправильно». Такой уж нынче вектор развития «Симов» — в вольном переводе с маркетингового слогана новой игры звучит как: «Замути свою жизнь. Заставь других расхлебывать». Нам, утверждают разработчики, предлагается безопасный дистанционный способ проверить, что будет, если сделать что-нибудь, не вполне одобряемое в реальной жизни. Отнять конфетку у ребенка, например.

Хотя, когда медоточивые потоки рекламных речей выплывают, наконец, из ушей, в душу просто не могут не закрасться сомнения. Чем отнятие конфеток как желание лучше покупки нового стула с точки зрения игровой механики? Оно, конечно,

ЧЕМ ОТНЯТИЕ КОНФЕТОК У МЛАДЕНЦА ЛУЧШЕ ПОКУПКИ НОВОГО СТУЛА С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ?

щекочет какой-то морально-нравственный оторошок, зачем-то торчащий без изоляции из закаленной нервной системы геймера... хм... Неужели у геймера он есть? Даже такого, который предпочитает The Sims? А как же методичное топление подопечных в бассейне без лесенки? Вы все еще верите в нравственные идеалы симоводов? Впрочем, я-то как раз верю, что они делали это не из любви к садизму. Смерть в бассейне, по крайней мере, интересна как испытание игры на незадокументированные возможности. Чем привлекательней вполне «официальный» грабеж младенцев? Ответной реакцией? А где гарантия, что она будет хоть в какой-то мере похожа на поведение реальных людей и, главное, геймер поверит в то, что она похожа?

За вычетом разницы в способах взаимодействия с предметами, списки новых возможностей продолжают читаться как пересказ уже виденного. Та же схема фиксации особо интересных геймеру нужд подопечного (только теперь они, напоминаю, зовутся «желаниями»),

те же achievement points, те же уникальные предметы, которые на них приобретаются. Неужели ощущения игрока от процесса действительно поменяются при таком-то раскладе?

Пока получить ответы на вопросы о геймплее невозможно. Встречающиеся тут и там в редакторе ошибки, закрытость и недоступность основного режима и туманные разглагольствования сотрудников EA о дате выхода прозрачно намекают на одно: вряд ли игра выйдет в ближайшее время... Даже в декабре, очевидно, работы было на несколько месяцев вперед, что бы там ни говорили официально бодрые штатные агитаторы. Масла в огонь неизвестности подливает война разработчиков на два фронта, с пиратами и плагиаторами. Такое впечатление, что создатели очень озабочены тем, чтобы кто-то из упомянутых не утащил их гениальное детище к себе в норку целиком или по частям. За пиратов отвечать не беремся, а вот плагиаторам, как известно, еще ни разу не удалось слепить жизнеспособное подобие The Sims. Тут и волноваться нечего. **СИ**



Прими участие в войне
уже сегодня!

www.war-russia.ru



6 рас конфликта
22 класса персонажей

Тысячи игроков сражающихся одновременно
РvR в открытом мире: вступайте в битвы,
участвуйте в осадах крепостей и столицы врага
Прочтите все записи Книги Знаний и
раскройте секреты мира Warhammer



На правах рекламы



GAMES WORKSHOP MYTHIC

© Copyright Games Workshop Limited 2009. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009. Used under license by Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Mythic Entertainment and the Mythic Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

© 2009 Electronic Arts Inc. Названия и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Все названия, продукты, компании и марки, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



МАСТЕРА МАГИИ Elemental во многом перекликается с Master of Magic – культовой стратегией почти пятнадцатилетней выдержки. В War of Magic мы точно так же играем роль великого мага, устанавливающего свое доброе (или не очень) правление, расширяющего империю, посылающего в бой войска и применяющего мощнейшие заклинания. Попытки повторить успех Master of Magic были и прежде (одна серия Age of Wonders чего стоит), но, похоже, честь превзойти идейного вдохновителя достанется именно творению Stardock.

«ХИТ?!»

Elemental: War of Magic



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Паны дерутся, у холопов чубы трещат – этой фразой можно описать завязку сюжета Elemental: War of Magic. Великая битва богов привела мир на грань уничтожения, и возродить его предначертано игроку, а по совместительству – великому магу и королю.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.
fantasy
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Stardock
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
февраль 2010 года
Онлайн:
www.elementalgame.com
Страна происхождения:
США

С

огласитесь, подобную предысторию оригинальной не назовешь, сразу начинает казаться, будто нам хотят предложить традиционное фэнтези с неизменными орками, гномами и эльфами, попадающими на каждом шагу. Ан нет, даже при знакомстве с населением мира нас ждет сюрприз. Фэнтези тут немножко необычное – большинство привычных рас выбросили в мусорку. На полях сражений сойдутся «свет» и «тьма» (Королевство и Империя), только не надо ярлыки клеить, называя одних добром, а других – злом. Обе стороны стремятся к благой цели – возрождению мира, стремятся снова сделать его пригодным для жизни. Кто ж виноват, что столь непростая задачка имеет два решения? Одни станут заменять безжизненные пустоши зеленой травкой, другие предпочтут мрачноватые почвы а-ля Мордор. В конце концов, главное – результат (пресловутое возрождение вселенной), а уж как его достигать – решать вам.

У каждой из сторон по шесть фракций со своими особенностями и технологиями. Впро-

чем, наций на самом деле вовсе не дюжина – их гораздо больше. А все потому, что Elemental заимствует у Spore идею передачи контента от пользователя к пользователю. Вы сможете создать собственный народец, наделить его уникальными технологиями, юнитами, своими руками нарисовать здания и все такое прочее. После чего выкладываете творение в Сеть и смело хвастайтесь тем, какая великолепная нация получилась. А все остальные пусть скачивают и восхищаются невероятным полетом вашей фантазии.

Впрочем, это мы уже забежали немножко вперед, пора вернуться к основам геймплея. Сами разработчики описывают свое детище примерно так: «Представьте себе смесь Master of Magic и Civilization с боями в стиле Total War, и вы поймете, чем мы сейчас занимаемся». Но подобная формулировка слишком расплывчата, между тем стоит лишь повнимательней присмотреться, как понимаешь – нас ждет нечто необычное, возможно, именно та самая стратегия мечты, «о которой так долго говорили большевики».

Вот он – мир, который придется возродить и одновременно освободить от врагов.



Глядишь на картинку и будто бы возвращаешься в детство, во времена, когда с гордостью демонстрировал родителям свои достижения на уроках рисования.



**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Лучшая фэнтезийная стратегия 2010 года? Недостижимый идеал? Прорыв в жанре? Новое бессмертное творение великолепной Stardock? Похоже, что ответ на все эти вопросы будет один: «Да».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На появление стратегии, способной заставить геймеров со стажем всплакнуть, вспоминая время, проведенное за Master of Magic, а потом вместе с другими игроками отправиться в мир Elemental и остаться там надолго.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком сильного AI, способного отвадить от сражений массового пользователя, и... и все!

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC





Монстры весьма сильны, но если удастся угоризировать такого красавца, встать на вашу сторону, считай, серьезный шаг к победе сделан.

Начнем с того, что хотя к городам здесь приписаны клетки игрового мира, как и в «Цивилизации», строгого распределения территорий, когда поселок растет подобно кругу, нет. Как только накопится достаточно пищи для роста, вы сами будете решать, какую из прилегающих к городу клеток включить в состав города. Уже одно это добавляет игре стратегической глубины — ведь теперь станет возможно создавать не только «круглые» поселения, но и вытянутые (шириной всего в одну клетку), да и вообще какие угодно. А значит, будет нетрудно прикрыть, скажем, единственный перевал, ведущий в землю противника, мощнейшей крепостью, способной не только укрывать гарнизон, но и по мере необходимости пополнять его и даже разрастаться в сторону родины.

Что еще интересно — все здания существуют не только на внутренней карте города, но и на общемировой. Так что если забудете обнести вашу столицу (или провинциальный центр) стенами, не жалуйтесь, когда придет не слишком дружелюбно настроенная «стая товарищей» и разнесет в щепки с таким трудом построенные склады и бараки.

Подвергается сомнению и обычная для подавляющего большинства стратегий концепция постоянного расширения государства. Недостаточно просто обзавестись поселенцем и пригнать его в точку, где «город будет» (или захватить чужое поселение), надо еще и сде-

лать так, чтобы было где «саду цвести». А для этого придется вложить часть собственной магической энергии (пусть запасы ее велики и пополняются со временем, но отнюдь не бесконечны) в почву для ее оживления (или, в случае с Империей, лучше сказать «омертвления»?). Захватили/построили десяток-другой городов — будьте добры поделитесь с ними энергией. Поделились? Отлично, теперь у вас есть огромная страна и нет практически ни капли магии. А что будете делать, если придет мощная армия врага с колдунами поддержки? То-то же, думать надо было, прежде чем становиться на экстенсивный путь развития.

Вот и выходит, что перед геймером с самого начала открыта масса дорог. Кто-то попытается захватить все, до чего дотянутся руки, а потом удержать это, бросая на убой тысячи бойцов. Другой предпочтет компактное, но мощное королевство, которому не страшны никакие внешние угрозы. Третий найдет компромисс между крайностями. А итог один — каждая партия (даже против AI, о способностях которого чуть позже) вряд ли будет похожа на предыдущую.

Думать придется не только над вопросом, стоит ли захватывать вон тот кусочек карты, но и над тем, делиться или не делиться драгоценной магией с подчиненными. В Elemental: War of Magic можно нанимать на службу героев, давая им армии и обучая науке волшебства. В конце концов, лишним заклинание ле-

Ресурсов в игре ожидается минимум четыре — пища, дерево, камень и металл. Что интересно, нам позволят транспортировать их из города в город караванами, а также перехватывать эти самые караваны, а значит, при желании реально устроить экономическую блокаду. Преврите поставки металла — и посмотрим, сможет ли защитник снарядить хотя бы одного рыцаря.



Вверху: На границе тучи ходят хмуро... Посмотрите, сколь разительно «светлые» земли отличаются от «темных».

чения или невидимости в бою точно не станет, но захотите ли вы усилить помощников, ослабляя себя? В конце концов, можно оставить за героями только генеральские функции, сделав своего аватара почти непобедимым и в одиночку решающим исход сражений. Хотя есть в этом и два минуса. Первый — если вас убьют, игра закончится. Конечно, кто не рискует, тот не пьет шампанского, правда как бы не оказалось, что бутылочку с шипучим напитком хоть и откупорили, но только на ваших похоронах. А второй недостаток в том, что главный герой, сидя в столице, не только дает определенные бонусы всей стране, но еще и способен бросаться заклинаниями глобального характера, применить которые в горячке боя просто невозможно. Так кем же пой-

Путешествуя по миру, нетрудно натолкнуться на места, где под охраной монстров валяются всякие полезные вещишки. Некоторых из волшебных существ можно даже нанять. Интереснее всего смотрятся драконы — весьма редкие, очень умные и невероятно сильные существа. Правда, взять их к себе в команду непросто — вашему аватару придется лично отправиться в логово гигантской рептилии и вести долгую беседу на самые разные темы. Придетесь огромному ящеру по душе, получите мощнейшего союзника, для которого уничтожить две-три сотни народу — раз плюнуть. Но если зверюге что-то не понравится — она сожрет вас прямо с потрохами и не поморщится. Тут вам и game over...

Герои бывают разные. Этот, к примеру, строитель и сейчас мостит дорогу между городами.



ти работать, доблестным воином или хорошим управленцем, кем стать, королем Ричардом Львиное Сердце или принцем Джоном? Какой вариант лучше? Как обычно, однозначного ответа нет, и это прекрасно — можно выбрать то, что по душе именно вам.

Воюем мы, само собой, не в одиночку — на тактические карты (где бой идет в эдакой смеси пошагового режима и реального времени с активной паузой) выходят сотни и тысячи солдат. Каждый отряд можно сделать уникальным, благодаря тому, что шаблонных юнитов в Elemental просто нет. Вам придется «творить» солдат самостоятельно. Берем человека, даем ему в руки палку — получаем простейшего воина. Тренируем новобранца несколько дней — и вот уже из бараков выходит ветеран. Меняем палку на меч, добавляем щит, шлем, кирасу и поножи (главное, чтобы металла хватило и кузница была) — новоявленный гоплит к битве готов. Заковываем человечка в доспехи, вручаем ему боевого коня (при наличии соответствующей технологии) и копье — получается рыцарь. Само собой, называете отряды вы сами, не нравится слово «рыцарь» — окрестите парня «дружинником» или как-нибудь еще. И не забудьте — люди тоже в чем-то ресурс. Нанять легион в деревеньке с десятком жителей не получится, как ни старайся.

Конечно, будь игра только про войну, развилка на пути к победе было бы значитель-

но меньше. Но Stardock и здесь верна себе — как и в Galactic Civilizations, в Elemental: War of Magic необязательно убивать всех врагов для ублажения госпожи Виктории. Есть и другие варианты выигрыша. Можно объединить фракции одной стороны, исследовать и применить ультимативное заклинание (для его использования придется еще захватить разбросанные по всему миру осколки магических кристаллов, разбитых во времена катаклизма) или собрать толпу героев и отправить их выполнять «самый главный квест» (свой для каждой нации).

Опасность, кстати, может прийти с любой стороны — соперник не дремлет даже в одиночной игре. Искусственный интеллект был силен еще в Galactic Civilizations (причем силен настолько, что постоянно побеждать его на высшей сложности могли лишь единицы), а в War of Magic планируется сделать его еще лучше. Сомнений, что Stardock справится с задачей, нет — разработчики планируют весной (когда начнется открытый бета-тест) выпустить AI в свет и дать ему «потренироваться на кошках». А ведь до выхода игры останется еще год, такого временного запаса вполне достаточно, чтобы довести «железного противника» до ума, даже если в его поведении обнаружатся серьезные ошибки.

Занятно, что в мультиплеерных боях по Сети удастся встретиться и с искусственным интеллектом в том числе. Ботам-врагам дадут

Вверху: В центре — осколок кристалла, вещь нужная и полезная — ведь он хранит в себе немаленькие запасы магической энергии.

собственные имена, они получают уникальные модели поведения, будут расти в рейтингах, как и обычные геймеры. Правда, если вам совсем уж не хочется обижать «бедный компьютерчик» в онлайн, можно запретить AI вступать в противоборство с вами.

Кстати, о мультиплеере. Битвы в онлайн не просто позволяют вам показать, кто на свете всех сильнее, есть также возможность стать в ряды Королевства или Империи и защитить интересы своей стороны в боях. Каждая отдельная партия в таком случае будет вестись за тот или иной «кусочек» мира, а результаты — отображаться на специальной карте. Правда, непонятно, какая награда ждет тех, кто добьется полной и окончательной победы, но в Stardock сидят головастые парни, они наверняка что-нибудь да придумают. Уж в их-то способностях сомневаться не приходится. **СИ**

Графика в игре больше похожа на картину, написанную акварельными красками, чем на оформление современной стратегии. Возможно, это издержки желания угодить всем — и обладателям мощных машин (для которых планируется масса спецэффектов и прочих плюшек), и тем, чьи компьютеры к моменту релиза можно будет отправлять на свалку (Elemental должна не только запускаться, но и вполне себе шустро бегать на таких конфигурациях). Впрочем, даже столь необычная картинка смотрится неплохо.

Есть в игре не только сухопутные, но и морские баталии, но разнообразия тактических ходов в боях на море ждать не стоит.



Герои, как и положено, получают опыт, растут в уровнях и могут использовать предметы. Классика жанра, что и говорить.





ДЕНЬГИ И ЦИФРЫ Серил Halo всегда считался успешным, но раз уж мы затрагиваем тему еще раз, будет не лишним обратиться к статистике. Итак, суммарный тираж Halo: Combat Evolved составляет больше пяти миллионов копий. Halo 2 превзошла это достижение: она разошлась по миру в количестве, превышающем восемь миллионов и стала самой популярной игрой для Xbox. Позже Halo 3 установила новый рекорд – четыре миллиона копий и \$300 млн выручки только в день премьеры! На сегодняшний день Halo 3 приобрели уже больше десяти миллионов игроков.

Halo 3: ODST



ТЕКСТ

Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Microsoft

Российский дистрибьютор:
«Алион»

Разработчик:
Bungie

Количество игроков:
до 16

Дата выхода:
осень 2009 года

Онлайн:
<http://www.bungie.net/Projects/whvldshbyjsdo>
Страна происхождения:
США

Halo: Combat Evolved вышла в 2001 году. Halo 2 – в 2004-м, Halo 3 – в 2007-м. Продолжая эту последовательность, несложно прийти к выводу, что Halo 4 должна появиться в 2010-м... но здесь теория с практикой расходятся. Этой осенью Bungie выпускает шутер-дополнение Halo 3: ODST, ранее известный как Halo 3: Recon.

Причины смены курса, как водится, темны, неясны и кроются в таинственной корпоративной политике. Напомним, что в девяностых студия Bungie была независимой и выпускала игры разнообразных и непохожие – от шутера Marathon до стратегии Myth. В 2000 году компанию приобрела Microsoft и превратила ее в кузницу Halo. На протяжении следующих семи лет Bungie работала только лишь над одним сериалом, для единственной платформы (вернее, сперва для Xbox, а затем для ее преемницы Xbox 360). Halo стал лучшим консольным сетевым шутером, символом успеха для Microsoft и ее детища Xbox Live. Неудивительно, что в истории о похождениях Мастера Чифа вложено столько труда. Однако всего через шесть дней после феноменально успешного старта Halo 3 пришла новость:

Bungie расстается с Microsoft и вновь становится самостоятельной. Нам остается только гадать об истинных причинах этих событий и о суммах, которые не поделили менеджеры Microsoft с основателями студии. Стороны разошлись так: права на бренд Halo остались у Microsoft, а Bungie отныне вольна братья за любые проекты, которые сама выберет. По всей видимости, Microsoft сейчас намерена развивать вселенную Halo «вширь» – совсем скоро выходит стратегия Halo Wars от Ensemble Studios, идет производство таинственной эпизодической Halo Chronicles от Wingnut Interactive. Но интересы Microsoft и Bungie все-таки пересеклись вновь: а что, если сделать игру по вселенной Halo, но не эпический сиквел, а нечто другое, необычное, совсем иного рода и без Мастера Чифа? Так появилось «самостоятельное дополнение» Halo 3: ODST.

Разработка началась в марте прошлого года. Новинка тогда называлась Halo 3: Recon. Ее собирались представить публике на E3, и разработчики даже повесили на своем сайте датчик, отсчитывающий оставшиеся до премьеры минуты, но Microsoft изменила планы. Главным сюрпризом пресс-конференции на E3 стало пришествие Final Fantasy XIII на Xbox 360, а анонс произведения Bungie отложили до октябрьской Tokyo Game Show, где и был показан трехминутный первый трейлер. Затем игру неожиданно переименовали – из звонкого Recon («Разведка») она превратилась в малопонятное Halo 3: ODST. Эти четыре буквы – сокращение от Orbital Drop Shock Trooper, что переводится примерно как «штурмовик, десантирующийся с орбиты». Именно за такого красавца нам предстоит действовать в ODST. Это обычный солдат,

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Самостоятельное дополнение к Halo 3 с новым героем-штурмовиком и любопытной одиночной кампанией. Мультиплеер заимствован непосредственно из Halo 3.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть свежую главу эпической саги Halo, иную по форме и по содержанию. Ведь ODST – первое дополнение в сериале и первый шутер с названием Halo, в котором главным героем будет не Мастер Чиф.

ЧЕГО БОИМСЯ? Да ничего не боимся. И сериал Halo, и студия Bungie обладают безупречной репутацией. Единственное, чего стоит опасаться, так это небольшой продолжительности сингла. Игры может оказаться попросту мало.



Запись с камер безопасности города Нью-Момбаса. Сейчас начнется высадка орбитальных штурмовиков.



Ковенанты вооружены и очень опасны. Одиноким и легко вооруженным десантником будет для них желанной добычей.



не супермен и не герой, без восстанавливающей брони и не способный стрелять с двух рук. Много о игре можно понять из первого трейлера... если, конечно, вы разбираетесь в хитросплетениях сюжета Halo.

Человек, далекий от популярнейшего шутера, расскажет об увиденном примерно так: «с неба падает космический корабль, из него выходит мужик с автоматом». Прямо скажем, негусто. Но для фанатов вселенной Halo отрывок изобилует сведениями. В начале мы видим футуристический мегаполис. Эта запись сделана автоматическими камерами системы безопасности, перед нами – Нью-Момбаса, передовой африканский город, знаменитый своим космическим лифтом. Именно на Нью-Момбаса пришлось крупная атака ковенантов в Halo 2. Мастер Чиф помог отразить атаку, и ковенантский Пророк Сожаления спешно покинул город. Его корабль вышел в подпространство в небе над деловыми районами, что привело к катастрофическим разрушениям. Именно этот момент мы видим в трейлере Halo 3: ODST, когда гигантским взрывом

сметает спускающиеся из космоса десантные шлюпки. Кстати, эта сцена – единственное сюжетное пересечение ODST и трилогии Halo, дальше Мастер Чиф и орбитальные штурмовики идут своими дорогами. Многие шлюпки были уничтожены, другие сбились с курса. Наш герой – солдат по прозвищу The Rookie (Новичок) отстал от отряда. Лишь через шесть часов после аварийной посадки к Новичку возвращается сознание. Он открывает люк одного местного корабля и выходит на улицы Нью-Момбасы. В руках у него – пистолет-пулемет M7S с глушителем, лазерным прицелом и фонариком. Для Мастера Чифа это оружие оказалось бесполезным, а для нашего подопечного станет незаменимым. Город в руинах, он все еще находится в руках ковенантов, повсюду рыщут отряды пришельцев. Новичок прячется в развалинах дома, мимо него под проливным дождем проходит патруль инопланетян. Одно из чудий принимает человека, но все-таки не замечает человека. Враги скрываются из вида, и Новичок неуверенно выходит на ночные улицы района Лумумба (на-

званного, как и Университет дружбы народов, в честь первого конголезского премьера Патриса Лумумбы). И вдруг на дисплее, висящем на другой стороне улицы, возникают надписи, явно адресованные нашему герою: Keep Right («Придерживайтесь правой стороны») и Proceed with Caution («Соблюдайте осторожность»). Это послания от Суперинтенданта. В мире Halo искусственный интеллект может управлять многими приборами. Вот и Суперинтендант – сохранивший работоспособность AI города Нью-Момбаса – старается подсказать Новичку верный и безопасный путь. Разработчики говорят, что Суперинтенданта можно считать полноправным персонажем игры. Его роль в сюжете весьма значительна – он, словно бесплотный дух города, помогает освободить Нью-Момбасу от захватчиков. Что ж, Новичок бросает взгляд на сияющие надписи, еще раз оглядывается и пускается в путь – на розыски других бойцов своего отряда. Трейлер заканчивается. А вы ведь не забыли, что мы всего лишь описываем первый фрагмент Halo 3: ODST? Вооружившись всей этой ин-





формацией, посмотрите ролик еще раз, и, возможно, вы поймете происходящее гораздо лучше.

Путешествие Новичка займет, по словам разработчиков, от трех до пяти часов. Продолжительность сингла невелика, и все-таки не стоит забывать, что Halo 3: ODST – это дополнение, хоть и самостоятельное (то есть не требующее оригинальной версии). Игра построена на движке Halo 3, использует многие знакомые модели и текстуры. А вот геймплей должен быть иным. Мастер Чиф – герой на все времена, который одной левой одолевает миллион ковенантов, а Новичок – он и в Африке новичок. Его удел куда более скромный. Специально для этого простого парня разработчикам пришлось изменить и заново сбалансировать скорость бега, высоту прыжка, расположение камеры в игровом мире, систему здоровья... Новичок, как и Мастер Чиф, станет «анонимным» героем – мы не узнаем, что за человек скрывается за армейским позывным. Зато остальные штурмовики отряда – Ромео, Мики, Датч и Бак – живые, нормальные люди с лицами и характерами. В начале истории их судьба нам неизвестна. Путешествуя по улицам, Новичок выясняет, что случилось с товарищами.

В опустошенном мегаполисе он сумеет отыскать следы, оставленные сослуживцами. Когда герой набредает на очередную «улику», стрелки часов пускаются в обратную сторону, и вы глазами однополчанина видите случившееся – перестрелки, засады, погони, снайперский огонь. Эти флэшбеки – не заставки, а быстрые, зрелищные, выхваченные из контекста геймплейные зарисовки. Они заканчиваются так же неожиданно, как начинаются, и Новичок снова остается в одиночестве на пустых ночных улицах. Такой свежий подход к сюжетной кампании позволяет авторам чередовать путешествия и головоломки с экшеном и перестрелками, ну а игрок постепенно знакомится со всеми штурмовиками отряда. Несмотря на столь необычную концепцию, авторы все-таки настаивают, что Halo 3: ODST в первую очередь именно шутер. В новинке не будет ни подробных «диверсионных операций», ни тактических элементов – уже по позывным героя ясно, что командовать ему никак не позволят. По словам разработчиков, предусмотрено немало ситуаций, когда вы, спрятавшись и наблюдая за происходящим, окажетесь в гораздо более выгодном положении. Это – альтернатива, но не замена экшну. В Bungie уве-



Как принято в сериале Halo, лицо героя надежно скрыто за боевым шлемом.

В городе объявлено чрезвычайное положение. Жители эвакуированы, остались одни солдаты. И в основном не наши.



HALO звучит гордо

Широкую популярность снискали мелодии, написанные Мартином О'Доннеллом ко всем играм сериала. Любимый геймерами композитор займется и музыкой для Halo 3: ODST. Правда, в этот раз нас ждет нечто особенное. По словам Мартина, ODST по духу отличается от прошлых частей Halo, а значит, ей требуется иное, необычное звуковое сопровождение. Композиции будут соответствовать стилю фильмов нуар, которому следуют и художники, и дизайнеры игры. Поддерживающие напряжение, усиливающие атмосферу таинственности мотивы сочетаются с воодушевляющими, величественными мелодиями. Для тех, кто не понял предыдущего предложения, О'Доннелл объясняет на пальцах: ситуацию, в которой оказались штурмовики, лучше всего передает гармоничное и печальное соло на саксофоне. Вот уж что-то, а саксофоны в Halo услышишь нечасто.

ренны, что делают потрясающую игру, — ведь теперь у студии есть свобода выбора и если бы проект компании не нравился, она просто не стала бы заключать контракт с Microsoft.

И, конечно, пара слов о мультиплеере. Сетевые режимы давно стали для Halo куда важнее, чем одиночный, и каждая новая часть приносила с собой интересные и востребованные изменения. Кооперативный мультиплеер в ODST присутствует в полном объеме: одиночную кампанию разрешат пройти в совместном режиме, вчетвером. И хотя разработчики об этом еще не распространялись, есть мнение, что при таком прохождении сюжет будет значительно отличаться от одиночного: в первом случае мы играем за четверых «пропавших» штурмовиков, а во втором — за одного Новичка. Весь остальной, «соревновательный» мультиплеер напрямую заимствуется из Halo 3. К нему в ODST добавят всего лишь несколько новых карт. Говорят, что сетевые сражения и в Halo 3, и в ODST происходят на одних и тех же площадках, и обладатели разных релизов все равно смогут играть друг с другом. Звучит заманчиво, но нам пока не совсем ясно, как это реализуют технически (впрочем, ничего не мешает разработчикам выпустить апдейт для Halo 3, который познакомит игру с любимыми нововведениями). Кстати, те геймеры, которые и сейчас не забрасывают Halo 3, наверняка знают, что в одном из последних патчей в игру были добавлены новые ачивменты, так называемые Vidmaster Challenges. Их в игре сейчас четыре. Так вот, еще три подобных ачивмента появятся в ODST, и если вы откроете все семь, то сможете использовать в сетевом мультиплеере броню орбитального штурмовика. И это, вполне вероятно, не единственный секрет диска Halo 3: ODST.

Учитывая успех службы Xbox Live Marketplace, было бы естественно ожидать, что дополнение к Halo 3 предложат приобретать через Сеть в обмен на Microsoft Points. Но нет — авторы говорят, что такую замечательную игру можно выпустить только на диске (и, как всегда в таких случаях, не в состоянии внятно объяснить почему). В любом случае, ODST будет стоить меньше, чем Halo 3 — ведь это все-таки дополнение, а не новый блокбастер. Вполне возможно, что аддон привлечет к игре другую аудиторию. Нам же очень интересно посмотреть на «негероическую» сюжетную кампанию и узнать, на что способна возрожденная Bungie — независимое и самостоятельное общество с ограниченной ответственностью. **СИ**



Эта картинка — из ролика. В игре графика будет попроще.



КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Очередная часть популярного RPG-сериала от зарекомендовавшей себя студии. Традиционный представитель жанра. С современной графикой, но без онлайн и прочих новомодных штук.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? The Last Hope может вернуть веру в жанр со стороны геймеров и разработчиков. С учетом того, что некоторые классические сериалы, вроде Breath of Fire и Grandia, сошли со сцены, ценность Star Ocean увеличивается в разы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что выйдет слишком старомодной и неактуальной, и совсем уж ничем не отличающейся от ролевых игр предыдущего поколения. Что сюжет окажется слишком скучным, либо будет испорчен плохим переводом.



ПО НАСТРОЕНИЮ, БОЕВОЙ МЕХАНИКЕ И СЕТТИНГУ STAR OCEAN ПОХОЖ ОДНОВРЕМЕННО НА ВСЕ И НИ НА ЧТО: XENOGears И XENoSAGA, TALEs OF... И .hACK, GRANDIA И LUNAR, ДАЖЕ SAGA FRONTIER!

ка характеристик, изучение новых способностей, подборка экипировки — все это, как и положено, прямым образом влияет на результат битв. Еще, кстати, умереть в Star Ocean куда проще, чем в Final Fantasy. Вот и все; несведущий человек, возможно, вообще не заметит никакой разницы между боевой The Last Hope и Till the End of Time.

Уникальная особенность Star Ocean — продвинутая система крафтинга оружия и предметов (извините за MMO-жаргон). Причем главное в ней — не ковка мечей, как можно было бы подумать, а... приготовление пищи. Как вы, возможно, уже знаете, на японском телевидении чрезвычайно популярны кулинарные шоу; примерно как у нас «Смак» с Макаревичем, только двадцать штук в день и на любой вкус. Star Ocean обыгрывает эту тему, предлагая готовить пищу при помощи выпадающих из убитых монстров или же просто найденных в лесу предметов. Пищу самую разную — от яичницы и ризотто до настоящих кулинарных шедевров на пять мишленовских звезд и «плюс двадцать» к атаке. Требуется самая малость: ингредиенты, рецепт и персонажи с руками умеренной кри-

визны. Впрочем, в Star Ocean: The Last Hope, по-видимому, можно будет экспериментировать, не ограничиваясь заранее заданными блюдами. Так, в режиме Recipe Creation Conference четыре выбранные вами члена команды смогут самостоятельно придумать, что можно изобразить из огурца, слоновьей ноги, коры дерева и сливочного масла. Итог мозгового штурма будет зависеть от характеристик, личных пристрастий персонажей, а также взаимоотношений между ними. В предыдущих частях Star Ocean, помимо приготовления пищи иковки оружия, герои еще умели, например, рисовать картины на продажу. В The Last Hope также обещают что-то подобное.

Вторая знаменитая черта Star Ocean — система Private Actions, или обязательных сюжетных сценок. Раньше, например, от того, каким из персонажей вы управляете, заходя в город, зависело дальнейшее развитие событий в нем — диалоги, дополнительные квесты и прочее. Сейчас основой Private Actions разработчики считают отношения между лидером команды и его спутниками. Для их укрепления нужно много разговари-

Вверху: Я долго думал, что существо с зелеными волосами — девочка, скопированная с Сиси из Code Geass. Оказалось, что это обычный мальчик-эльф.

вать — и не в рамках основной сюжетной линии, а просто так, по жизни. Делать это нужно правильно, подстраиваясь под характер и мотивацию каждого персонажа. Ваши действия, как мы недавно прочли в свежем номере Famitsu, могут иметь самые разные последствия — от внезапно более эффективных совместных действий в бою (грубо говоря, воспламеняя к вам любовью женщина закроет собственным телом от смертельного удара) до появления новых опций в диалогах и развития побочных сюжетных линий. Заранее просчитать это невозможно — один верный (или не очень) шаг может спровоцировать целую цепочку событий. Также в Famitsu пишут, что Private Actions еще и влияют на концовку.

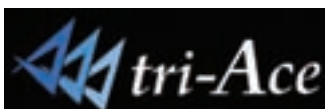
Если с игровой механикой было и так все ясно (наше знакомство с демоверсией ответило, в общем, на все вопросы), то визуальный стиль игры несколько смутит. Предыдущие Star Ocean были честно анимешными — примерно как Persona, Xenosaga, Tales of... или .hack. В The Last Hope трехмерные модели персонажей почему-то похожи на пластиковых кукол. Эдакий японский вариант «Барби в космосе». Ямагити-сан сравнение оценил. По его словам, команда очень долго не могла решить, как будут выглядеть люди в The Last Hope. Новое поколение консолей предполагало качественный скачок; но вот беда — вариантов эволюции насчитывалось несколько. Во-первых, можно было пойти по пути Final Fantasy и сделать персонажей псевдореалистичными. Во-вторых, избрать путь анимешных RPG нового поколения, вроде Blue Dragon и Eternal Sonata. «Кукольные» герои — своего рода ноу-хау, позволяющее лишиться раз дистанцироваться от конкурентов.

Напоследок вернемся к неизбежной теме платформ и релизов. Star Ocean: The Last Hope выходит в конце февраля в Японии и США, до Европы игра доберется к апрелю. Пока что это эксклюзив для Xbox 360, о гипотетической версии для PS3 разработчики говорят так: «Мы над ней не работаем. Но если партия прикажет — сделаем, конечно. Следите за анонсами». Так что если хотите увидеть ее на PS3 — пишите письма Йоити Ваде. А пока рекомендуем обратиться еще внимание на римейки первых двух частей для PSP. **СИ**



Слева: В играх цикла Star Ocean обычно много космоса в первые и в последние полчаса. Остальное время герои проводят на планетах.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РАЗРАБОТЧИК Студия tri-Ace была собрана из создателей Tales of Phantasia фактически под разработку очень на нее похожей Star Ocean. С тех пор tri-Ace успела поработать над Valkyrie Profile и Radiata Stories. Самый свежий проект студии — action-RPG Infinite Undiscovery. Кстати, на графическом движке последней и работает Star Ocean, если это вдруг кого-то волнует.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Константин Говорун



Star Ocean: The Last Hope

На Xbox 360 и так уже немало классических JRPG, но номерная часть хорошо знакомого геймерам сериала посещает приставку впервые.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360

Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»

Разработчик:
tri-Ace
Количество игроков:
1

Дата выхода:
24 апреля 2008 года
(Европа)

Онлайн:
<http://na.square-enix.com/starocean>

Страна происхождения:
Япония

Цикл Star Ocean стартовал под занавес эпохи Super Nintendo, затем отменился на PlayStation и PlayStation 2. Каждое поколение консо-

лей получало только одну игру — отсюда и малое количество серий (The Last Hope — всего лишь четвертая номерная, если не считать Blue Sphere на Game Boy). По настроению, боевой механике и сеттингу Star Ocean похож одновременно на все и ни на что: бои в реальном времени напоминают о Tales of... и .hack, техномагический мир и космические путешествия отсылают к Xenogears и Xenosaga, характерные анимешные персонажи сближают его с Grandia и Lunar, некоторая нелинейность сюжета — с Saga Frontier. Одно можно сказать точно: это не дорогой мейнстрим, вроде Final Fantasy, но и не андеграундный хардкор в духе Disgaea и Shin Megami Tensei. Золотая середина между этими крайностями. Что характерно, каждая последующая часть Star Ocean продавалась лучше предыдущей, и в США Star Ocean: Till the End of Time (прошлая, третья серия) была даже популярней, чем в Японии. Собственно, поэтому некоторых других RPG-сериалов девяностых уже нет с нами, а Star Ocean — есть. Впрочем, как рассказал нам продюсер игры, Йосинори Ямагити, The Last Hope — последняя игра цикла. На ней история закончится.

В Star Ocean, как правило, обыгрывается «прогрессорская» тема — примерно как в «Обитаемом острове». Просвещенный человек из будущего оказывается на заштанной планетке с полуфеодальным строем, обзаводится там друзьями и врагами, а затем огнем

и мечом прокладывает себе путь к счастью, попутно спасая человечество от вселенского зла. Причем делает это вполне в духе фэнтезийных RPG — с принцессами, магией и драконами. И на этом фоне всегда существует научно-фантастический сюжет, активизирующий ближе к финалу. Действие первых игр разворачивалось спустя несколько веков после начала космической экспансии человечества. The Last Hope — исключение; она посвящена как раз первым шагам людей по неизведанным планетам. Согласно сюжету, в 2064 году н.э. должна произойти Третья мировая война, после которой на Земле жить станет совсем неудобно. Спустя тринадцать лет наука откроет способ достичь звезд, а еще через десять люди отправят экспедицию к далеким мирам — уже с вашим участием.

Впрочем, если сценарий и в особенности персонажи в Star Ocean: The Last Hope — новые, то боевая механика — чудовищным образом старая. На Tokyo Game Show 2008, показывая мне игру, Ямагити-сан честно сказал, что не собирается ломать то, что работает. Добавленная им система Sight In/Sight Out всего лишь увеличивает эффективность ударов в спину (противника, в чье поле зрения вы не попадаете). В остальном все то же: ваша команда в реальном времени бежит по полю боя, нанося удары кому попало. Вы принимаете участие в этом безобразии от лица одного из героев, а также отдаете на паузе команды остальным (например, «применение магии» или «лечение»), плюс задаете им общую модель действий («атаковать», «защищаться», «помогать товарищам»). Прокач-



Справа: Практически кадр из Xenosaga, не так ли?

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДОСЬЕ Помимо основной двадцатки персонажей, в Dissidia есть еще парочка секретных. Один – судья-магистр Габрант из Final Fantasy XII, в представлении не нуждающийся. Второй – Шантотто, министр магии королевства Виндерст из Final Fantasy XI. Грядущий аддон к FF XI, A Shantotto Ascension, посвящен именно ей, говорливой коротышке. В японской версии волшебницу озвучивает именитая сэйю Мегуми Хаясибара.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

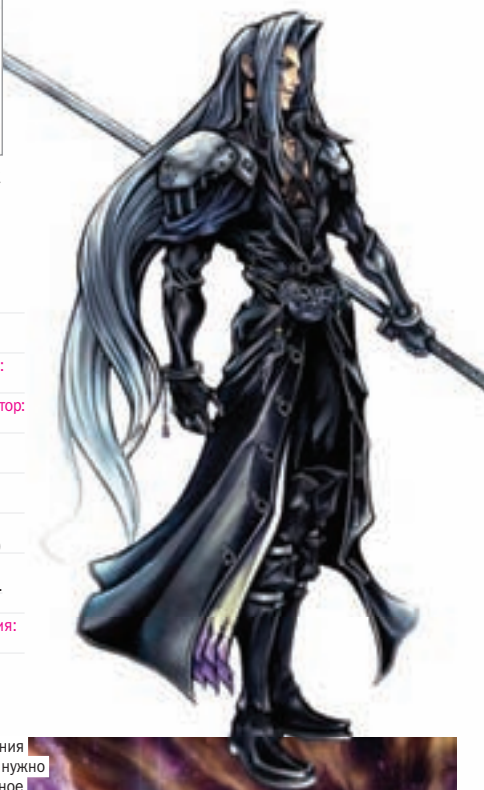


ТЕКСТ

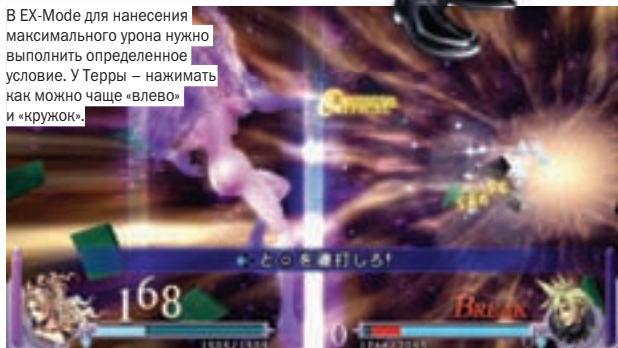
Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
лето 2009 года (США)
Онлайн:
<http://na.square-enix.com/dissidia>
Страна происхождения:
Япония



В EX-Mode для нанесения максимального урона нужно выполнить определенное условие. У Терры – нажимать как можно чаще «влево» и «кружок».



У Облака тьмы в «Диссидии» в разы больше реплик, чем в родной игре.



Разок за бой можно спасти свою шкуру, призвав на помощь саммона.



» Dissidia: Final Fantasy

Square Enix «доит» Final Fantasy – и файтинг с героями десяти ее частей тому самое очевидное подтверждение. С другой стороны, «Диссидию» обещали приурочить к двадцатилетию сериала, но к празднику не поспе- ли и доводили ее до ума еще целый год. О чем-то это да говорит.

В ознамерившись отдать дань уважения своему главному сериалу, создатели «Диссидии» не поленились собрать всех сэйю, что озвучивали героев FF ранее, отшлифовать графику до блеска и сделать битвы настолько зрелищными, насколько это только возможно без потери играбельности. Действительно, желание провести параллель с «Final Fantasy VII: Дети пришествия» возникает невольно – все те же невероятные кульбиты, все та же претенциозная постановка суперприемов.

Чтобы вплести в одну игру героев и злодеев из десяти частей сериала, Dissidia обращается к классической теме борьбы добра и зла за обладание кристаллами, на которых зиждется мироздание. Злобный бог Хаос призвал десятку злодеев, а наместница добра богиня Космос завербовала и проинструктировала героев – что, впрочем, никак не спасло немалую их часть от душевных и философских метаний, неуверенности в себе и прочих подростковых комплексов, за которые их так любят в народе.

У каждого из героев – свой путь в Story Mode, со сценками, диалогами и завершающей битвой с соответствующим злодеем (в удовольствии поиграть за злыдней в сюжетном режиме нам, увы, отказано). Передвигая фишку героя по разлинованному полю, мы собираем предметы из сундуков и вступаем в бой с врагами, стоящими на клеточках. Сражения происходят на обширных аренах, также позаимствованных из первых десяти номерных Final Fantasy. Роль обычных врагов исполняют раскрашенные в произвольные цвета «двойники» все тех же персонажей – придумать эпизодических противников, предназначенных на убой, разработчики не потрудились. Участие в битвах приносит РР (они используются в качестве валюты в местном магазинчике – в частности, за них можно открыть злодеев), АР (на них выучиваются приемы) и опыт. Да, как в заправской ролевушке, герои «Диссидии» экипируют оружие и броню, разучивают навыки, и прокачиваются, повышая характеристики. Прокачка в игре решает многое, но не все – по словам авторов, хороший игрок с 20-м уровнем может победить новичка с персонажем 80-го.

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? На редкость красивый и динамичный файтинг, где фансервис льется через край. Едва ли не каждый любитель Final Fantasy найдет в «Диссидии» что-то для себя.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На красоту и технологичность графики, на знакомые мелодии в новой аранжировке, на редкую для «обычных» файтингов зрелищность сражений и интересное внедрение элементов RPG.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком заметной разницы в уровнях героев и злодеев, огрехов в локализации, неудобной камере, чрезмерного влияния прокачки на бои между игроками, невозможности нормальной онлайн-игры.

Успех файтингов, издаваемых Square, всегда был неровным. Дилогия *Tobal* – одни из пионеров 3D-драк – канула в лету с пришествием второй части *Tekken*. *Bushido Blade*, интереснейший эксперимент, где победа зачастую определялась одним удачным выпадом, также прервался на второй части из-за разногласий с *LightWeight*, разработчиком сериала. Следующий файтинг от Square, *Ehrgeiz: God Bless the Ring*, к свободному передвижению по трехмерной арене добавил главное, что могло привлечь игроков, – персонажей из Final Fantasy VII. Помимо вписанных в историю *Ehrgeiz* «местных» героев (дизайнером которых также выступил Тецуя Номура), на выбор игроку были предоставлены Клауд (и его «двойник» Зак), Тифа, Юффи, Винсент и Сефирот. Поэтому, пожалуй, именно *Ehrgeiz* можно считать прямым предшественником *Dissidia*. При этом стоит отметить, что все вышеперечисленные игры Square лишь издавала, а разработкой их занимались сторонние компании. «Диссидия» же, напротив, – внутренний проект

Внимательные игроки найдут в «Диссидии» очень много знакомых мелочей. Вот, например, Батц призывает «дожину легендарного оружия» из Final Fantasy V.



DISSIDIA НАСТОЛЬКО ЗРЕЛИЩНА, ЧТО МГНОВЕННО НАПОМИНАЕТ ОБ ADVENT CHILDREN.

Главная хитрость – грамотно применять способности персонажей. Всего их два типа. Одни по нажатию кнопки «круг» отнимают у противника очки храбрости, а игроку, наоборот, прибавляют. Другие – за них отвечает «квадрат» – снимают у врага столько HP, сколько очков храбрости у нас есть (счетчик храбрости при этом обнуляется). Цель, само собой, заключается в снижении HP врага до нуля.

В этом может хорошо помочь EX-Mode, активирующийся по заполнению соответствующей линейки комбинацией R + «квадрат». В EX-Mode персонаж принимает особую форму, имеющую другой набор атак. Особенно из них важен EX-Burst – суть «лимит» из знакомой всем FFVII – он заканчивает пребывание в EX-Mode, но позволяет нанести противнику колоссальный урон.

Кнопка «крест» отвечает за прыжок, а нажатием ее одновременно с правым «шифтом» можно сколько угодно раз совершать дополнительные прыжки в воздухе. Эта же комбинация позволяет уклоняться от вражеских выпадов. Простое нажатие R – блок. «Треугольник» помогает передвигаться по стенам – практически все вертикальные поверхности на арене доступны в качестве беговых дорожек.

Внизу: Без «Диссидии» никто бы и не узнал, что Фрионил – здоровяк, на полголовы переросший коротышку Тидуса.



По мере прокачки герои получают и другие способности, активируемые как автоматически, так и специальными комбинациями кнопок, и так или иначе помогающие в бою.

Некоторые приемы ненадолго обездвиживают противника в воздухе – в этот момент на экране появляется напоминание о том, что «крестик» доставит вас прямо к беззащитной цели. Но успех нападения не гарантирован – враг способен увернуться в последнюю секунду и контратаковать.

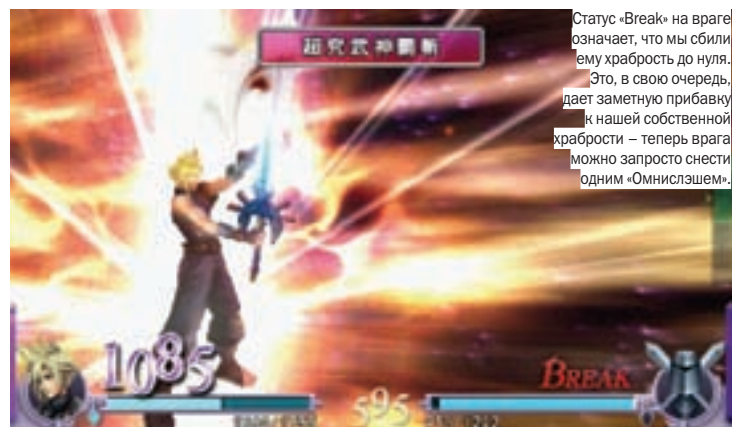
Поведение камеры, как и следовало ожидать от файтинга с полной свободой перемещения в 3D, далеко не идеально. Ею можно свободно крутить с помощью крестовины, но это неудобно, да и поворачивается она слишком уж неспешно для безумной динамики «Диссидии». Кнопка L автоматически наводит камеру на противника, где бы он ни был – но это зачастую значит, что играющему попросту не видно, куда движется его собственный персонаж.

В целом боевая система производит впечатление крепко сбитой и легко доступной, хоть и не лишенной некоторых недостатков. Судить о балансе пока преждевременно – слишком уж сильно разнятся характеристики персонажей, их приемы и методы ведения боя – а не изучив их все досконально, делать выводы невозможно. На первый взгляд безумно медленный Эксдес – не конкурент магам с самонаводящимися заклинаниями, вроде Кефки или Терры, но в руках

умело защищающегося игрока и он может оказаться непобедимым. Впрочем, из-за того, что злодеями нельзя играть в сюжетном режиме, они лишаются той доли опыта, что герои набирают на «болванчиках», а в VS-битвах прокачивать их заметно сложнее.

И если в VS-режимом все более-менее очевидно (против товарища по локальной Wi-Fi сети или против компьютера в гордом уединении), то состязания с удаленными соперниками требуют предварительных плясок с бубном. *Dissidia* не позволяет двум обладателям PSP напрямую соединиться друг с другом по Сети – она требует наличия у обоих игроков подключенной к Интернету по широкополосному соединению PS3, на которой обязательно должна быть установлена программа *ad hoc Party for PlayStation Portable*, доступная только в японском PSN Store и только в бета-версии. Стоит ли говорить, что это изрядно подрывает удобство онлайн-овой игры, чрезвычайно важное для файтинга?

Вот такое впечатление и производит японская версия *Dissidia: Final Fantasy* – местами радует, местами неприятно удивляет. Сегодня уже с уверенностью можно сказать, что игра, как минимум, интересна и определенно добьется популярности (а в Японии уже добилась). Остается надеяться, что к западному релизу, отложенному на полгода, Square Enix сподобится наладить онлайн-часть. **СИ**



Статус «Break» на враге означает, что мы сбили ему храбрость до нуля. Это, в свою очередь, дает заметную прибавку к нашей собственной храбрости – теперь врага можно запросто снести одним «Омнислэшем».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

SQUARE ENIX

ЗА КУЛИСАМИ Square Enix – большая компания с кучей отделений. Birth by Sleep занимается подразделение из Осаки, которое не понаслышке знакомо с сериалом, – именно эта команда делала Re: Chain of Memories, римейк GBA-игры для PS2. Причем работа над Birth by Sleep началась еще до выхода этого порта, и только из-за сложностей в разработке PSP-проект в то время пришлось на несколько месяцев заморозить.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

Kingdom Hearts 358/2 Days

Игра для DS получится не столь каноничной. Акцент в ней сделан на мультиплеер: сражаться смогут до четырех игроков одновременно. Управлять придется членами Organization XIII – Роксасом, Акселем и прочими. При этом в 358/2 Days попытаются повторить боевую систему первых частей, но на DS это получается не слишком хорошо – пока героем неудобно управлять через крестовину, а камера частенько показывает не то, что нужно. А вот графика, по меркам DS, просто отличная – заставкам на движке не приходится краснеть за крупные планы, и картинка всегда остается качественной. События 358/2 Days будут разворачиваться в промежутке между первой и второй частью сериала – как раз в те дни, когда Роксас работал на Organization XIII.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation Portable

Жанр:

role-playing, action-RPG

Зарубежный издатель:

Square Enix

Российский дистрибьютор:

«1С»

Разработчик:

Square Enix

Количество игроков:

1

Дата выхода:

будет объявлена позднее

Онлайн:

www.square-enix.co.jp/kingdom/bbs

Страна происхождения:

Япония

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Поклонники так долго ждали третью часть Kingdom Hearts, но вместо нее анонсировали лишь тройку портативных игр – для телефонов, DS и PSP. Разочарованные фанаты наскоро о них позабыли и по-прежнему возносят небу мольбы о «полноценном» продолжении.

Н о «настоящая» Kingdom Hearts – не где-то в тайных лабораториях Square Enix – вот же она, у нас под самым носом! Пусть Coded для сотовых телефонов действительно похожа на мобильную безделушку (и за пределы Японии вряд ли выберется), 358/2 Days и Birth by Sleep не заставят разработчиков краснеть. И если владельцы DS вновь получат своего рода экспериментальную игру с несколько измененным геймплеем, то Birth by Sleep для PSP можно смело назвать воплощением оригинальной концепции в духе God of War: Chains of Olympus.

Сказка начинается

Хотя на самом деле перед нами вовсе не продолжение, а приквел, ведь новая история берет разбег за десять лет до событий первой части. Оказывается, уже тогда, задолго до пробуждения Соры, существовали кейбл-иды – и играть нам предстоит как раз от лица начинающих воинов с «мечами-ключами», по неизвестным пока причинам отправившихся на поиски мастера Зеанорта. Зеанорт, если вы вдруг забыли, – тот самый главный злодей сериала, Бессердечные (Heartless) и Никто (Nobodies) которого строили козни еще на PlayStation 2. Как и раньше (то есть, в будущем), здешний Зеанорт, похоже, ищет семерых Червоновых Принцесс (Princesses of Heart), с которыми наверняка попытается открыть врата в Kingdom Hearts. Странно лишь, что выглядит лиходея совсем не таким, каким мы запомнили его в прошлых играх; если раньше это был молодой загорелый блондин, то теперь (это в прошлом-то!) – непонятный лысый старик. Очередное альтер эго? Ясно одно – если предыдущие Kingdom Hearts вы не прошли, в сюжете новой игры немудрено и потеряться.

Белых пятен пока еще слишком много. Непонятно, например, почему здесь нет привычных нам Бессердечных, а единственный известный вид здешних монстров – лишь доселе невиданные Нерожденные (Unbirthes). На первый взгляд не очень-то они и отличаются, но сама их суть, вероятно, совсем иная.

Вот еще одна загадка: почему один из героев, Вентус (или просто Вен), выглядит точно так же, как Роксас? Разработчики настаивают, что персонаж это абсолютно новый, но невооруженным глазом видно, что с главным героем основного сериала имеется какая-то

ЧТО ЗНАЕМ? Из трех грядущих игр линейки Kingdom Hearts, Birth by Sleep больше всех походит на номерные части сериала. Графика уровня Crisis Core, классический геймплей, новый сюжет и оригинальные миры – о чем еще мечтать фанатам?

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что для PSP выйдет такая же «классическая» Kingdom Hearts, как в свое время на PS2 – яркая и технически совершенная action-RPG с бодрыми боями, знакомыми героями и запутанным сюжетом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что уровни станут слишком короткими и будут рассчитаны на игру урывками в метро и на переменах. Что сценарий не сумеет изящно привязать к основной сюжетной линии. Что не будет миров, кардинально меняющих интерфейс и внешний вид героев.

КАЖДОМУ ГЕРОЮ ПОСВЯЩЕНА ОТДЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ, А ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ МЕЖДУ МИССИЯМИ ТЕРРЫ, АКВЫ И ВЕНА МОЖНО В ЛЮБОЙ МОМЕНТ.

очевидная связь. Отчасти подтверждает догадку и сам Тецуя Номура, ничего, впрочем, не говоря прямо.

Двух других новичков, отправившихся за Зеанортом, зовут Терра и Аква, и они тоже, возможно, как-то связаны с уже знакомыми нам героями (к слову, впервые всю троицу мы увидели еще в финале Kingdom Hearts II Final Mix). Терра – самый старший и ответственный из группы. Внешне он похож на Зака из Final Fantasy VII, но это уже нам представляется обычным совпадением. Трейлеры намекают, что его будут, подобно Рикку, переманивать на сторону зла. Об Акве известно меньше. Пока это просто синевласая девушка без какой-либо истории. Надеемся, что все тайное в ближайшем будущем обязательно станет явным.

В отличие от Соры, Рикку и Каири, все герои Birth by Sleep – под полным контролем игрока. Каждому тут посвящена отдельная кампания, а переключаться между миссиями Терры, Аквы и Вена позволяют в любой момент. Различаться кампании должны существенно: Номура шутит, что геймерам и вовсе может показаться, будто их делали разные люди. Так, на уровнях сурового Терры вы займетесь вырубкой армии Нерожденных, а в гостях у дурашливого Вена приметесь скакать по платформам и поучаствуете в мини-играх. Ничего плохого в таком разнообразии нет – оригинальная Kingdom Hearts тоже не закидывалась на каких бы то ни было канонах.

Одним махом семерых убивахом

Теперь о боевой системе. Она усложнилась, но лишь на словах – играть должно просто. Как обычно, драки начинаются без каких бы то ни было загрузок и «специальных арен», а размахивать кейблдейдом предстоит в реальном времени. Кнопкой «круг» выполняется обычный удар, «крест» отвечает за прыжок, «квадрат» – за блок, «треугольник» – за спецприем. Этой же последней кнопкой вызывается магия, выполняются боевые техники и используются предметы. Переключаться между доступными спецприемами предстоит в реальном времени, стрелками крестовины прокручивая список в левом нижнем углу. После применения магии нужно дать ей время для восстановления. При этом у каждого приема свой срок «отдыха», но пока подзаряжается одно умение, ничто не мешает использовать другое.

Также по ходу сражения заполняется «командная шкала». Когда она накапливается целиком, герой входит в особый режим и его

удары на время усиливаются. У каждого персонажа таких режимов несколько – Терра, например, может добавлять к своим атакам дополнительный урон огня, молнии или земли.

Последний штрих – техника Shoot-Lock. Жажидаете шифты, и камера подъезжает за спину героя, а на экране появляется прицел. Этим прицелом нужно выделить врагов, и герой выпустит во всех отмеченных неприятелей магические снаряды.

Итак, подробности боевой системы уже известны, но механизм прокачки (а это важно – все мы помним Crisis Core) все еще хранится в секрете, как и дата релиза. «Ничего подобного вы прежде не видели», – подогревает интерес главный дизайнер. Верим, чего уж там.

И вот еще что. В отличие от 358/2 Days, в Birth by Sleep мультиплееру не придать особого значения. Играть предстоит в одиночку, но онлайн-функции все-таки появятся. Какие – мы пока не знаем. Вероятно, что-нибудь на уровне обмена предметами и таблиц рекордов, но не исключено, что разработчики задумали и какие-то специальные миссии. Не будем загадывать, просто подождем.

По одежке встречают...

Как и обе номерные игры, Birth by Sleep примет перебрасывать героев из одного диснеевского мира в другой. Какие-то из них покажутся знакомыми (владения молодого Геркулеса), какие-то предстанут совершенно новыми. Например, Терра обязательно заглянет в гости к Спящей Красавице, а Вен навестит Золушку. Из старых знакомых мы ждем возвращения Гуффи, Дональда Дака и Микки Мауса, но вступят ли они в команду – пока неизвестно.

Что же до графики, то и тут авторам есть чем похвастаться. В игре используется движок Crisis Core, и на некоторых скриншотах Birth by Sleep умудряется выглядеть даже лучше, чем Kingdom Hearts с PS2.

Три портативные игры по Kingdom Hearts анонсировали одновременно. Но пусть это не собьет вас с толку – все они ничуть не похожи друг на друга и даже в разработке находятся разное время. Из всей троицы именно над Birth by Sleep трудятся дольше всего – за нее взялись еще до выхода Kingdom Hearts II Final Mix + (а ведь это без малого два года). И как раз Birth by Sleep из всех портативных частей появится последней – есть опасения, что в магазинах Европы она поступит только в 2010 году. **СИ**

Даже напульсник у Вена такой же, как у Роксаса! Что-то тут нечисто...



Такую графику даже на PS2 стоило бы похвалить. А для портативной игры результат тем более отменный.



Слева направо: Аква, Вентус, Терра.



Над меню светится надпись «Fatal Mode» – это значит, что Терра вошел в один из своих особых режимов.



Чем больше врагов вы выделите в режиме Shoot-Lock, тем сокрушительнее получится атака.



ИЗ СТАРЫХ ЗНАКОМЫХ МЫ ЖДЕМ ВОЗВРАЩЕНИЯ ГУФФИ, ДОНАЛЬДА ДАКА И МИККИ МАУСА, НО ВСТУПАТ ЛИ ОНИ В КОМАНДУ – ПОКА НЕИЗВЕСТНО.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

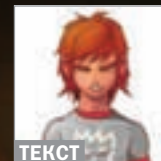


ЛИТЕРАТУРА Чтобы больше узнать о том, что такое Первая мировая на самом деле и как она повлияла на послевоенное поколение, логичнее всего изучить роман «На Западном фронте без перемен» Эриха Марии Ремарка. Повествование идет от лица немцев, но в том и штука, что победителей и проигравших в той войне, по сути, не было. Плохо стало всем – кроме, разве что, США. Но это уже совсем другая история.

ЗАСЛУЖИВАЕТ
ВНИМАНИЯ

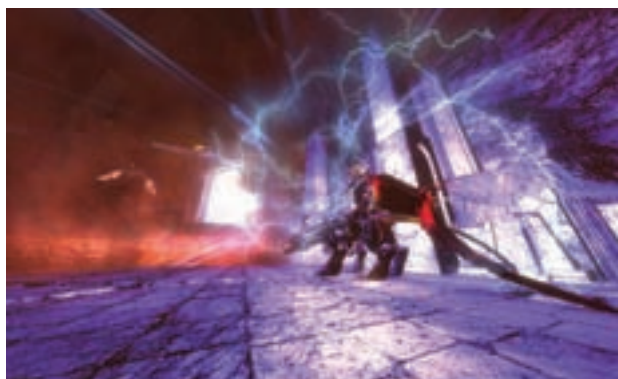
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
«1C»
Российский издатель:
«1C»
Разработчик:
The Farm 51
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна 2009 года
Онлайн:
games.1c.ru/necrovision
Страна происхождения:
Польша

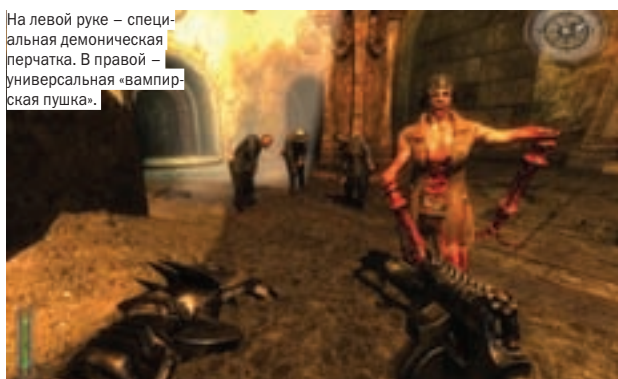


ТЕКСТ

Константин
Говорун



На левой руке – специальная демоническая перчатка. В правой – универсальная «вампирская пушка».



На определенном этапе живые немцы внезапно превращаются в зомби в духе Resident Evil.



» NecroVision

В мировом разделении труда производство эксклюзивных игр для PC давно стало задачей восточноевропейских разработчиков. Среди них есть и амбициозные проекты мирового уровня (чуть-чуть), и трэш для внутреннего потребления (в основном). Обычные человеческие игры тоже встречаются, и NecroVision – из их числа.

Студия The Farm 51 располагается в маленьком шахтерском городке Гливица, что в четырех часах езды от Варшавы. Программисты и дизайнеры сидят на втором этаже уютного коттеджа: винтовая лестница, обшитые вагонкой стены, гипсовый бюстик Путина на видном месте. Идиллия. Кажется, будто все эти люди живут то ли в восьмидесятых, то ли в Австралии. Собственно, их игры тоже отличаются от всех остальных примерно так же, как эндемики Зеленого континента – от привычных нам животных и птиц, или советская мода – от парижской.

Посудите сами. Главный герой NecroVision (авторы настаивают на заглавной N еще и в конце названия – спишем это на особенности польской орфографии) одинаково хорошо владеет холодным и огнестрельным оружием. Атаки и тем и другим можно соединять в комбо в любом порядке – это не только делает игру более зрелищной, но и позволяет быстрее накапливать магическую энергию. На определенном этапе у главного героя появляется демоническая рука, без которой справиться с силами ада ой как непросто. Готические подземелья, страшные боссы, логические загадки – список можно продолжать долго. Однако все перечисленное выше работает от первого лица

и по правилам FPS. Ровно по тем же причинам, по которым похожи на FPS такие игры, как «Анабиоз» или Xenius, специальные сумчатые боевики из Восточной Европы.

Несмотря на чрезмерную увлеченность шейдерами и прочими скучными техническими деталями, разработчики NecroVision – интересные, любящие свое дело и талантливые люди, которые все понимают. Им ясно, что делать игры нужно в срок, они должны не глючить, быть увлекательными и в меру оригинальными. Разработчики не собираются сражаться с Call of Duty и Crysis на их поле и ищут собственный путь. Найти его куда проще, чем многим кажется. Как говорит руководитель проекта, на рынке FPS в последние годы используются только три сеттинга: Вторая мировая с нацистами и японскими милитаристами, современность с террористами и войнами за нефть, либо же далекое будущее с лазерами и бластерами. Эти темы авторы отбросили сразу, выбрав менее затасканную Первую мировую. Отказались они и от классической FPS-схемы: стрейфиться, прятаться за ящиками, принимать какие-то тактические решения. В NecroVision не нужны укрытия – завидев врага, следует тут же бросаться в психическую атаку с криком «за Эльзас и Лотарингию!». Завышенная скорость передвижения здесь как раз на руку: не успел гад опомниться, а вы уже тыкаете ему

КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Боевик с видом от первого лица. В программе: Европа, Первая мировая война, вампиры, смерти, демоны и немного лавкрафтовских монстров.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть хороший боевик, который можно с удовольствием пройти до конца и даже получить какой-то новый экспириенс.

ЧЕГО БОИМСЯ? Игра может оказаться недостаточно разнообразной и перестать удивлять. Плюс типичный набор страшилок: высокие системные требования, баги, дисбаланс видов оружия.

С кровавыми подробностями в NecroVision все замечательно. Монги разлетаются очень красиво.



Вот она, секретная разработка немецких конструкторов начала прошлого века. Странно, что их не пустили в серию во время Второй мировой.



в живот штыком. Потом поворачиваетесь – и даете прикладом по голове следующему. А на что годится саперная лопатка – попробуйте догадаться сами. Разработчики говорят, что в NecroVision можно играть и «обычным порядком», но, по-моему, лукавят. Стоило замешкаться и вступить в перестрелку на дальних дистанциях, как тут же меня убивали – против количественного перевеса не попрешь. Не зря еще Суворов говорил, что пуля – дура, а штык – молодец.

Представитель издателя по секрету рассказал мне, что очень доволен командой. Дескать, они не пытаются создать «собственный Fallout» или еще какую-нибудь амбициозную ересь с философским сюжетом (что свойственно многим начинающим аборигенам), а просто честно выполняют обещания. Мне показалось, что он слегка недооценивает поляков, и я задал руководителю проекта каверзный вопрос: «А есть ли у вас в игре меседж?». Оказалось, что таки есть. Конечно, в NecroVision можно играть и просто так, последовательно проходя уровни и наслаждаясь незамутненным экшном, но требовательные геймеры без труда найдут в боевике второй смысловой пласт.

В числе прочего, Первая мировая война отличается тем, что в ней не было ярко выраженных «плохих» и «хороших», потому ее вполне можно назвать самой бессмысленной и беспощадной бойней в истории человечества. И вся игра – одна большая метафора, описывающая то, как в равной степени цивилизованные европейцы четыре года были охвачены не иначе как дьявольским безумием. Главный герой NecroVision – юный и наивный американский солдат, попавший вместе со своим отрядом под газовую атаку немцев. Так начинается его путь в ад – причем как в буквальном (вампиры, демоны и прочая нечисть), так и в переносном (ужасы войны) смысле. Характерный пример: получая управление в игре, вы в первые же минуты вынуждены убить собственного товарища (рукояткой пистолета по темечку, поскольку патронов нет), сошедшего с ума. И не в видеоролике, а лично, кликами мышки. Это переломный момент, после которого к герою

и приходят видения о зомби и демонах. Подобных сюжетных подстав (права на моральный выбор, как видите, нет), как нам рассказали, в игре окажется предостаточно. Просто кому-то будет на это наплевать, а кому-то – нет.

В позапрошлом году мне довелось побывать в музее шотландской боевой славы в Эдинбурге, где набралось немало экспонатов времен Первой мировой. Самые зрелищные – оружие для «окопной войны». Знаете, это когда вы приходите на рассвете во вражескую траншею и разбиваете там всем головы шипованными дубинками, похожими на средневековые моргенштерны. Выглядит полавкрафтовски страшно. Потому что во времена рыцарей оружие старались делать еще и красивым, а в начале XX века балом правили простота и эффективность. В офисе The Farm 51 лежит пара реплик таких дубинок, цепов и прочего, и в игре они воспроизведены пугающе достоверно. В России о подробностях Первой мировой долгое время старались умалчивать (именно потому, что в ней нет идеологического подтекста, да и Отечественной назвать сложно), поэтому все такие штуки для наших геймеров – очень даже в новинку.

И все же NecroVision – игра скорее веселая, чем страшная. Руководитель проекта очень любит рассказывать такую историю: на одной из выставок его пожурили за нереалистичность. Дескать, ручной пулемет, который бодро таскает герой, на деле весит шестьдесят килограмм – с таким не слишком-то побегаешь трусцой! В ответ The Farm 51 из вредности добавила в NecroVision возможность держать две такие пушки одновременно: одну – в правой руке, а другую – в левой. Есть здесь отсылки к Painkiller (над ним прежде работали некоторые члены команды) – как визуальные, так и геймплейные, при желании можно на первом же уровне встретить молодого ефрейтора Шикльгубера (убить, увы, нельзя) и посмотреть на фотографии его усатой мамочки. Встречаются в игре, наконец, элементы паропанка – вплоть до мобильных доспехов а-ля Sakura Taisen! Забираешься в такого шагающего боевого робота – и вперед, крушить зомби. По-моему, это прекрасно. **СИ**



ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТУДИЯ Naughty Dog была основана в 1986 году Энди Гевинином и Джейсоном Рубином — оба к настоящему моменту уже покинули компанию. До поры до времени студия оставалась в тени более именитых коллективов, пока на свет не появилась первая часть Crash Bandicoot, проекта, ставшего одним из символов PS one. В 1999 году студия начала работу над Jak & Daxter — этот сериал дебютировал на PlayStation 2, причем к тому времени Naughty Dog стала частью игрового подразделения Sony, которой и принадлежит до сих пор.

ХИТ?!

КОММЕНТАРИЙ

ИВАН БОДНАР



Хитрые наемники

В Uncharted 2 противники обучаются двум поведенческим схемам: «исследование» и «охота». «Исследование» выглядит так: недруги рыщут по местности, и стоит им хотя бы краем глаза заметить главного героя, как они немедленно повернутся в его сторону. Соответственно, Дрейк должен успеть спрятаться. В зависимости от того, как долго он мозолил глаза неприятелям, супостат либо пройдет мимо укрытия, либо проверит подозрительное место. Другое дело «охота»: противники уже знают, что Дрейк где-то рядом и стараются его выследить. Если потеряют из виду, то сперва ищут там, где он был в последний раз, а потом уже начинают обыскивать окрестности. Враги обучились карабкаться и прыгать, так что бои теперь и вправду ведутся в трех измерениях.

Без перестрелок в Among Thieves обойтись не удастся — исполнение всех желаний с древних времен было отличным мотивом для устранения конкурентов. И Дрейку придется немало постараться, чтобы уцелеть.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

Uncharted 2: Among Thieves

Хотя человечество, несомненно, многого добилось за долгую историю своего существования, некоторые тайны планеты Земля до сих пор остаются скрытыми от нас. Неведомые силы и могущественные артефакты не слишком охотно идут в руки простых смертных — и лишь самые отважные могут обрести над ними власть.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3

Жанр:
action-adventure/
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
SCEE

Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Naughty Dog

Количество игроков:
1

Дата выхода:
конец 2009 года

Онлайн:
www.us.playstation.com
Страна происхождения:
США

Где-то среди заснеженных горных вершин сознание возвращается к чудом выжившему искателю приключений. Его зовут Натан Дрейк, он тяжело ранен и истекает кровью. Он не помнит, что случилось, но времени на размышления уже не осталось. Повисший над бездонной пропастью железнодорожный вагон вот-вот сорвется вниз, а силы Натана почти иссякли, и шансов на спасение смертельно мало — Дрейк цепляется за жизнь одной рукой, обеими ногами уже находясь в могиле. Впрочем, едва ли он жалеет, что отправился в это путешествие. Ведь целью поисков, заставивших потомка знаменитого Френсиса Дрейка рисковать собственной головой, стал волшебный камень Чинтамани — кристалл, исполняющий любое желание своего владельца. За столь достойный приз не жаль заплатить даже жизнью.

Из Нового Света в Гималаи

Прославленная Naughty Dog была и остается одним из самых верных и надежных союзников Sony в борьбе за место под солнцем на консольном рынке. Знаменитая Crash

Bandicoot долгие годы будоражила умы владельцев PS one, а сериал Jak & Daxter в свое время привлек к PlayStation 2 внимание тысяч фанатов платформеров и косвенно поспособствовал карьерному росту другой, не менее известной пары — Рэтчета и Кэлэнка. Успехи студии на ниве PlayStation 3 оказались несколько скромнее — всего одна игра за два с лишним года. Зато игра, вне всякого сомнения, отличнейшая: выпущенная осенью 2007 года Uncharted: Drake's Fortune ничем революционным не запомнилась, но здорово порадовала поклонников увлекательным сюжетом, яркими персонажами и великолепной графикой, лишней раз подтвердившей потенциал созданного Sony железа. Но что теперь? О, сотрудники Naughty Dog не сидели сложа руки, и собираются уже к следующей зиме завершить работу над новым детищем, многообещающей Uncharted: Among Thieves. Новые похождения Натана Дрейка сулят нам не только смену географического положения — вместо лесов Южной Америки герою предстоит побывать в глухих уголках Азии, — но и несколько иной подход к игровому процессу, не говоря уж о традиционных нынче технологических улучшениях.

Друзья и враги

Информацией о сюжете разработчики делятся крайне неохотно, и официально подтвержденных фактов не так уж много. Непосредственный Дрейк по-прежнему является главным и основным героем, им мы и будем управлять, пробираясь к намеченной цели. Однако ему не всегда придется действовать в гордом одиночестве — на смену журналистке Елене Фишер (с которой у протагониста, кстати, явно намечился роман в финале первой части) постелла некая Хлоэ Фрейзер, профессиональная авантюристка под стать нашему подопечному. Очевидно, их взаимоотношения простыми не будут — взаимовыручка взаимовыручкой, но и о духе соперничества забывать не стоит, тем более, когда ставки столь высоки. С другой стороны, Дрейку есть, кого остерегаться и кроме жгучей брюнетки Хлоэ: за чудодейственным Чинтамани охотится некая военизированная группировка — и расстановка сил пока явно не в нашу пользу. Что, в свою очередь, предопределяет нововведения в игровом процессе.

Способы выживания

Как многие наверняка помнят, оригинальная Uncharted, несмотря на внешнее сходство с Tomb Raider и тому подобными проектами, в действительности куда больше тяготела к жанру шутеров от третьего лица. Ожесточенные перестрелки с противниками, очевидно,

В АРСЕНАЛЕ ДРЕЙКА ПОЯВИТСЯ НЕМАЛО ТРЮКОВ, ПОЗВОЛЯЮЩИХ ПЕРЕХИТРИТЬ НЕДРУГОВ, НЕ ВВЯЗЫВАЯСЬ С НИМИ В БОЙ.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Непутевый Натан Дрейк, продолжает играть с судьбой в русскую рулетку – с переменным успехом. Действие нового проекта перенесет нас в Азию, где герою предстоит искать волшебный камень Чинтамани.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся на меньшую линейность прохождения и хоть какую-то свободу выбора, новый искусственный интеллект, интересные головоломки, которых почти не было в первой части, и похорошевшую графику.

ЧЕГО БОИМСЯ? Слишком большой доли экшна, глупых врагов, однообразия игрового процесса, излишней мистики и засилья перестрелок.

Судя по всему, разработчики и в этот раз обойдутся без датчиков здоровья – четкость картинки на экране поможет оценить физическое состояние персонажа.



Волшебный камень Чинтамани – отнюдь не выдумка сценаристов, он упоминается и в буддистской, и в индуистской мифологиях, где кристалл также обладал силой выполнять любые желания того, кто им владеет. Согласно одной версии, кристалл был получен от морского дракона, по другой его извлекли из головы исполинской рыбы Макара, некоторые источники утверждают, что кристалл принадлежал самому Будде. Еще одним заимствованным «элементом» сюжета Among Thieves будет Марко Поло, знаменитый венецианский купец и путешественник, живший на рубеже 13-14 вв. Он одним из первых в средневековой Европе подробно описал странствия в Восточную Азию – в том числе Китай и Индию. Как и в случае с сэром Френсисом Дрейком, часто упоминавшимся в оригинальной Uncharted, детали биографии Марко Поло тщательно перемешаны с вымыслом. В частности, мы сможем узнать, какая судьба постигла несколько кораблей со спутниками Поло, бесследно пропавшими во время одной из экспедиций, и о чем предприимчивый венецианец не решился упомянуть в своих мемуарах. А секретов у него было немало.

завдвинули на второй план прыжки по лианам и решение головоломок, хотя и то, и другое номинально присутствовало. Правда, в прошлый раз Дрейк, как правило, имел дело с более или менее заурядными пиратами. Да, они превосходили его числом – но пистолет в руках, пара запасных обойм в карманах и грамотное использование укрытий (а среди руин их было предостаточно) почти уравнивали шансы. Сейчас – совсем другое дело. Многочисленность врагов только полбеды, головной боли прибавляет их техническое оснащение. Перед нами уже не преступники-оборванцы, но профессиональные солдаты, до зубов вооруженные и упакованные в бронезилеты наемники. Драться с такими, разумеется, возможно – но отнюдь не всегда разумно. Именно поэтому в Among Thieves в арсенале Дрейка появится немало новых трюков, позволяющих либо избежать лобового столкновения с недругами, либо перехитрить их, застав врасплох и лишив тактического преимущества. Кроме того, авторы на этот раз решили уделить больше внимания приключенческой составляющей. Героя значительно чаще заставят работать головой, ища ответы на хитроумные загадки, да и доля акробатических трюков заметно вырастет – маршрут сценаристами да левелдизайнерами проложен по труднодоступным местам, и лазанье по стенам, балансирование на краю обрывов и про-



чие физкультминутки займут достойное место во второй порции приключений Дрейка.

Технологические достижения

Мало кто возьмется отрицать, что графика первой Uncharted стала, фактически, эталонной для PlayStation 3 – несмотря на отсутствие родственных связей с именитыми движками,

Вверху: Разнообразные укрытия по-прежнему жизненно важны – с их помощью можно избежать ранений или даже спрятаться от бдительных патрульных.

вроде Unreal Engine 3. В пике всем рассуждениям о якобы сложной и недружелюбной архитектуре PlayStation 3 коллектив Naughty Dog сумел добиться от консоли весьма впечатляющих результатов, заявив при этом, что задействована лишь треть возможностей железа. В случае с Among Thieves цифра обещана куда более круглая – все сто процентов. При этом заметить какую-то сногшибательную разницу нам, честно говоря, пока не удалось. Видимо, качественную «прибавку» стоит искать в мелочах, когда работа над игрой приблизится к завершению. Так, например, обещано полное отсутствие уже изрядно поднадоевших загрузок, а переход от сюжетных сцен к собственно игровому процессу должен стать «менее явным»; хотя, казалось бы, куда уж дальше – еще в оригинальной Drake's Fortune границы между игрой и видео были практически стерты. Не нужно забывать и о том, что Among Thieves обещает стать заметно разнообразнее предшественницы – на смену амазонским джунглям и заброшенным руинам придут густонаселенные городские кварталы, непроходимые леса Непала и, конечно же, заснеженные склоны Гималайских гор. Отличные выдадутся зимние каникулы! **СИ**



Слева: Попав на Восток, Дрейк, кажется, освоил кое-что из навыков Солида Снейка и теперь умеет подкрадываться к противникам сзади, устрояя их без лишнего шума и не привлекая внимания окружающих. Иногда такой подход к решению проблем оставят на усмотрение игрока, порой он будет единственным способом достичь цели.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

В начале года появилась новость о том, что японская компания Jaleco уходит из игрового бизнеса. Конечно, это не Konami и даже не Koei, но благодаря ей на свет появилась, например, замечательная консольная стратегия *Goblin Commander: Unleash the Horde*. Еще она активно занималась аркадными проектами, а также замороченными японскими играми для DS и Wii, вроде *Puchi Puchi Virus* (одна из любимых игр Натальи Одинцовой) и *Tenryu Genchiro no Pro Wrestling Revolution: Wrestle and Romance* (уверен, что мне очень понравится). Теперь все это съел кризис.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Фумито Уэда

создатель *Shadow of the Colossus*

Уже несколько лет работает над секретным проектом для PlayStation 3.



Юдзи Хории

создатель *Dragon Quest*

Заканчивает *Dragon Quest IX* для Nintendo DS (в Японии выйдет уже весной).



Сид Мейер

создатель *Civilization*

Спокойно работает в Firaxis, в прошлом году выпустил римейк *Colonization*.



Джон Кармак

создатель *Doom*

Работает над *Doom 4*, *Rage* и новой игрой сериала *Wolfenstein*.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Лучшие игры 2008 года: битва титанов

40

Авторская колонка

Илья Ченцов

61

Сергей Уваров

62

Смотрите
также



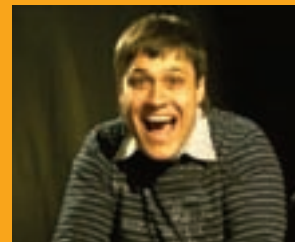
Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ



Хит-парад Великобритании

1	FIFA 09	Electronic Arts
2	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
3	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts
4	Wii Fit	Nintendo
5	Wii Play	Nintendo
6	Guitar Hero: World Tour	Activision
7	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
8	Quantum of Solace	Activision
9	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Lucasarts
10	Mario Kart Wii	Nintendo

Хит-парад Японии

1	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	DS
2	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Wii
3	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
4	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	PSP
5	White Knight Chronicles	Sony	PS3
6	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
7	Wagamama Fasion: Gals Mode	Nintendo	DS
8	Wii Fit	Nintendo	Wii
9	Pokemon Platinum	Nintendo	DS
10	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP

Новые темы



Итоги года

В этот раз мы изменили формат видеоварианта итогов года. Мы представляем вашему вниманию личные хит-парады. Какие игры больше всего запомнились редакторам «Страны Игр»? Смотрите наш спецматериал.

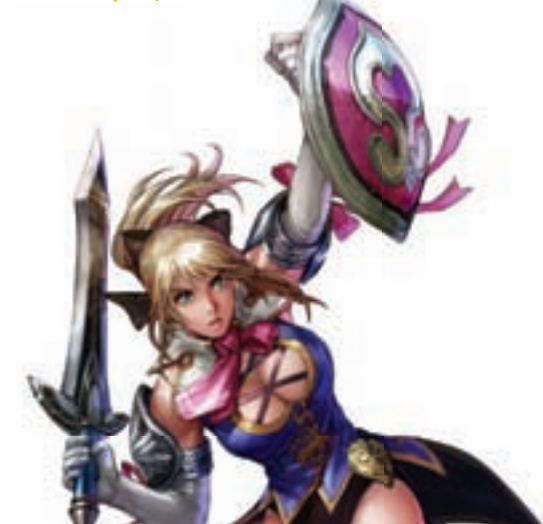
[Смотрите на DVD](#)



Лучшие игры 2008 года: битва титанов

2008 год принес нам десятки и сотни отличных игр, ну а сегодня – время выбирать лучшие. Раздача слонов от «Страны Игр» практически в прямом эфире.

[Читайте на странице 40](#)



АНАЛИТИКА

События прошлых лет

Год назад

Сарсом представляет нового персонажа Street Fighter IV Кримсон Вайпер, Gas Powered Games анонсирует Demigod, а Warner Bros выбирает Blu-ray.



Пять лет назад

Слияние Square и Enix под вопросом, Nintendo представила новый Game Boy Advance, а Sony отчиталось о 50 миллионных продажах PlayStation 2.



Восемь лет назад

Sega созвала пресс-конференцию на которой огласила, что Dreamcast разошлась в количестве от 8 до 8,5 миллионов по всему миру.



СПЕЦ

АНАЛИТИКА





ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2008

битва титанов

В 2008 году нас буквально завалило хорошими играми: кажется, еще никогда в истории «СИ» за право называться «лучшей в своем жанре» или «лучшей на своей платформе» не соревновалось столько претенденток. Разумеется, не обошлось без категорий-исключений – так нам пришлось объединить в одну номинацию традиционные консольные и компьютерные RPG, поскольку единственной PC-новинкой оказалась мультиплатформенная Fallout 3. Схожим образом дела обстояли с гонками – честь симуляторов за ушедшие двенадцать месяцев не защитила ни одна игра, кроме Gran Turismo 5 Prologue, которую к тому же нельзя назвать завершенным произведени-

ем (Gran Turismo 5 мы так и не дождались!). Зато вновь кипят страсти вокруг категории fighting. Грандиозный поединок – Soul Calibur IV против Super Smash Bros. Brawl! Впрочем, не будем забегать вперед, сперва расскажем о критериях отбора. Как и много лет подряд, кандидаты отбираются среди тех проектов, которые были официально изданы в Европе и исключения для разработок, обзоры которых уже появились на страницах журнала с пометкой import review, мы не делаем. Они состязаются лишь в номинации «лучшая импортная игра».

Напомним, что выбор победителя – коллективное решение редакции «СИ», а не отдельных ее сотрудников. За абсолютной объективностью мы не гонимся, однако постарались учесть интересы поклонников всех жанров и сериалов.



ТЕКСТ
Редакция «СИ»

КАК И МНОГО ЛЕТ ПОДРЯД, КАНДИДАТЫ ОТБИРАЮТСЯ СРЕДИ ТЕХ ПРОЕКТОВ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ОФИЦИАЛЬНО ИЗДАНЫ В ЕВРОПЕ.



НАГРАДЫ ПО ЖАНРАМ

action.shooter.first-person

Номинанты:

- Battlefield: Bad Company
- Call of Duty: World at War
- Crysis Warhead
- Far Cry 2
- Left 4 Dead
- Resistance 2
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Победитель:

Battlefield: Bad Company

Настоящий бал сиквелов и аддонов. Посмотрите на список – оригинальных проектов всего два и, что показательно, именно они удостоились самых высоких оценок. Остальные же претендентки – это кальки с прошлых частей, бесспорно хорошие, но кальки. Исключение из правил – Far Cry 2, которой от предшественницы осталось только название. К сожалению, путешествие в Африку оказалось не столь захватывающим, как нам обещали. Совершенно пустой мир игры и вечно возрождающиеся противники с рентгеновским зрением спугнули титул «хита». Вся из себя замечательная Left 4 Dead не оставила никакого шанса тем, кто привык действовать в одиночку – с ботами играть невозможно, а мультиплеер, при всем великолепии AI Director, слишком короток, чтобы надолго удержать у экранов и мониторов. Bad Company же берет новаторством – такой интерактивности мы еще не видели. И если в однопользовательском режиме просто весело крушить все вокруг, то для мультиплеера это новшество можно считать самым настоящим шагом вперед в развитии жанра.



action.shooter.third-person

Номинанты:

- Army of Two
- Gears of War 2
- Dark Sector
- Dead Space
- The Bourne Conspiracy

Победитель:

Gears of War 2

Раздача медалей шутерам от третьего лица и в этот раз оказалась несложной процедурой с предсказуемым результатом. Разработчикам амбициозной Army of Two от Electronic Arts явно не хватило таланта – интересный замысел подпортили несколько прямолинейный подход и не всегда удачная реализация идей. То же случилось и с The Bourne Conspiracy, хотя для проекта по кинолицензии игра оказалась на удивление бодрой. А вот мрачноватой Dark Sector, напротив, не мешало бы побольше инновационности: ее создатели порой слишком полагались на чужой опыт, не решаясь действовать самостоятельно. Леденящая кровь Dead Space, пожалуй, могла бы претендовать на лидерство, став одним из лучших фантастических триллеров для платформ нынешнего поколения. Но присутствие в списке Gears of War 2 расставило все по своим местам – выдержать лобового столкновения с очередным детищем Epic Games никому не удалось.



action.platform

Номинанты:

- Banjo Kazooie: Nuts & Bolts
- de Blob
- Kirby Super Star Ultra
- LittleBigPlanet
- LocoRoco 2
- Mirror's Edge
- Wario Land: Shake It!

Победитель:

LittleBigPlanet

Так сложилось еще во времена NES и первой Super Mario Bros.: все любят бегать, все любят прыгать. Невозможно знать, что такое видеоигры и не представлять, что такое платформер. В минувшем году вышло несколько работ, создатели которых смогли внести коррективы в это понятие. Кому-то помогло возвращение к корням, кому-то – вторжение на новые территории. Все претенденты – один достойнее другого, но в числе наиболее ярких пятнышек – Mirror's Edge, к которой либо привыкаешь с первых минут, либо вырабатываешь стойкое неприятие на всю оставшуюся жизнь. Создав ее, DICE по-настоящему оставила след в истории видеоигр, пусть и не сумела собрать симпатии широкой публики – похвально, однако не наш выбор. LittleBigPlanet, простите за каламбур, впереди планеты всей: ее обликом гордился бы сам Энди Уорхол, а ощущения от управления сэкбоем, которого можно наряжать хоть Шерлоком Холмсом, хоть дядюшкой Сэмом, хоть Мэрилин Монро, – те же, что и от руководства героями всех платформеров, которые придут вам в голову, всех сразу. Чистая, безоговорочная победа.



adventure

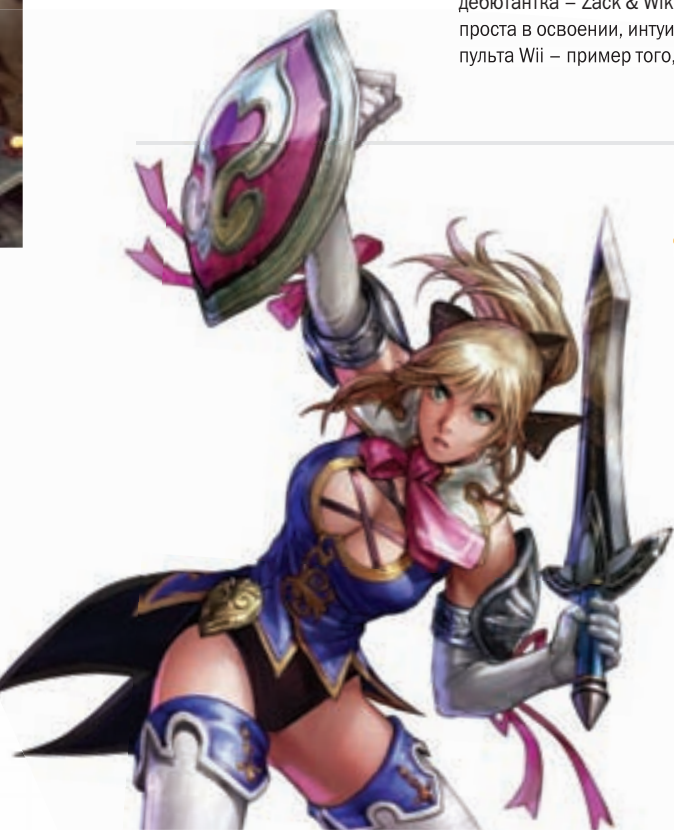
Номинанты:

- A Vampyre Story
- Apollo Justice: Ace Attorney
- Trauma Center: New Blood
- Sublustrum
- Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
- «Тургор»

Победитель:

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

Любителям жанра было чем заняться в 2008 году. На PC вышел традиционный point-and-click квест A Vampyre Story, запомнившийся как отличной графикой и неплохим сюжетом, так и плоскими шутками. Нестандартная адвенчура от первого лица Sublustrum напомнила незабвенный Myst, и все же оказалась настолько специфичной, что отпугивала нелюбителей артахауса не хуже, чем «Тургор» — дикий коктейль дейт-сима и экономической стратегии, который приправили боевой системой, основанной на рисовании, и безумно напыщенными притчами вместо реплик персонажей. На консолях же выбирать приходилось между недалеко ушедшей от «Феникса Райта» Apollo Justice и еще одним сиквелом — второй частью Trauma Center. Увы, в обеих не так уж много нововведений. Пальму первенства у них перехватывает смелая дебютантка — Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure. Она красочна, проста в освоении, интуитивна и прекрасно использует возможности пульта Wii — пример того, какими нужно делать адвенчуры на консолях.



action.fighting

Номинанты:

- Mortal Kombat vs. DC Universe
- Naruto: Ultimate Ninja Storm
- Soulcalibur IV
- Super Smash Bros Brawl

Победитель:

Soulcalibur IV

В 2008 году были перечеркнуты надежды на скорейшее появление Dead or Alive 5: Томонобу Итагаки рассорился с Тестом, покинул компанию и, по слухам, часть команды последовала за ним. Tekken 6 прочно обосновался в американских аркадах. Компания Arc System Works осчастливила японских завсегдатаев аркад сразу двумя оригинальными файтингами: двухмерной BlazBlue и Battle Fantasia, сочетающей 3D модели героев с боями в двух измерениях. Европейцам же достались продолжения популярных сериалов. Mortal Kombat vs. DC Universe из-за огрехов в графике и анимации персонажей блекнет в сравнении с конкурентками, Naruto: Ultimate Ninja Storm слишком уж похожа на предшественниц, традиционно сочетающих поединки один на один с элементами action-adventure. Так что по сути претендентов на первое место осталось всего двое (обе, к слову, получили в «СИ» оценку 9.5). Super Smash Bros. Brawl пыталась покорить нас возможностью драться вчетвером и «звездным» ростером (шутка ли, самые популярные персонажи из произведений Nintendo готовы выйти на арену!), но Soulcalibur 4 редакции «СИ» все же больше по душе, пусть поединки в онлайн и выглядят смехотворно.

action

Номинанты:

- Devil May Cry 4
- God of War: Chains of Olympus
- Ninja Gaiden II
- Ninja Gaiden Dragon Sword
- Star Wars: The Force Unleashed

Победитель:

Devil May Cry 4

В категорию action традиционно попадают те номинанты, в которых адвенчурные элементы хоть и присутствуют, но не являются ключевыми. Если убрать из той же God of War: Chains of Olympus различные испытания-квесты, она поскучнеет, а вот если отобрать у спартамца Кратоса разнообразные боевые приемы и вооружение, перед нами окажется представительница совсем другого жанра. Ушедший год преподнес сразу два отличных экшна для портативных консолей: владельцам PSP предложили Chains of Olympus, а на DS обосновалась Ninja Gaiden Dragon Sword. Ninja Gaiden II ни на йоту не изменила формуле Ninja Gaiden: мы по-прежнему любим ее и за живописно летящие во все стороны конечности врагов, и за завышенную сложность. Star Wars: The Force Unleashed — при всех огрехах AI и специфических багах вроде неправильно заданных QTE в сцене с тайфайтером, — прекрасная игра по мотивам вселенной Джорджа Лукаса. И все же первое место достается Devil May Cry 4. Хотя третья стычка с одними и теми же боссами явно была лишней, драки здесь все равно — мечта, восторг и сущее удовольствие.



action.adventure

Номинанты:

- Condemned 2
- Metal Gear Solid 4
- No More Heroes
- Prince of Persia
- Tomb Raider Underworld
- Yakuza 2

Победитель:

Metal Gear Solid 4

Незабываемый год для поклонников жанра: сиквелы Yakuza и Condemned, перезагруженный Prince of Persia, новая Tomb Raider, оставшаяся за бортом Disaster: Day of Crisis – все это было чем угодно, но никак не определением слова «скука». Особенно отличился дизайнер Гоити Суды, выдав No More Heroes, в которой есть все, что позволяет лишний раз посмеяться над, как это ни странно, играми: гик, настоящий лайтсейбер, стилизованные меню, фонтаны крови и выжившие из ума персонажи. У нее были бы впечатляющие шансы на победу, не закончи Хидео Кодзима то, что начал десять лет назад – сериал Metal Gear Solid. Заключительная четвертая часть – без пяти минут новый вид медиа, появившийся на стыке видеоигр и кино. Критиковать Guns of the Patriots за «сюжетные дыры» и «отсутствие логики» – то же самое, что придираться к последним фильмам Такеси Китано: вредное, бессмысленное, мелочное занятие. Magnum opus Кодзимы позволяет смотреть на игры шире, и мы не в силах не отметить его наградой.



action-adventure.freeplay

Номинанты:

- Grand Theft Auto IV
- Naruto: The Broken Bond
- Saints Row 2
- Spider-Man: Web of Shadow

Победитель:

Grand Theft Auto IV

В этом году не было сложностей с выбором победителя в жанре экшнов с открытым геймплеем: GTA IV – и точка! Зато с количеством номинантов не срослось – открытые игровые миры пока еще слишком дорогая штука для серийного производства. Разумеется, если мы говорим о хороших игровых мирах. Оазис «подлинной свободы» – Saints Row 2 – не отличается тем же высоким качеством графики, что и четвертый выпуск GTA. Даже хваленые возможности по настройке персонажей воплощены в жизнь достаточно неудобно, да и соревновательный мультиплеер не радует. Приятно удивил Человек-Паук – веселой боевой системой, неплохими боссами и сюжетом, который не дублирует, а дополняет киношный. Но тягаться с Нико у «дружелюбного соседа» пока еще кишка (или паутина?) тонка. Бодрая и стильная Naruto засыпалась на примитивных квестах и копипейсте в дизайне геймплея. Одним словом, никакой интриги.

racing

Номинанты:

- Burnout Paradise
- Gran Turismo 5: Prologue
- Mario Kart Wii
- Midnight Club: L.A.
- Motorstorm: Pacific Rift
- Pure
- Race Driver: Grid

Победитель:

Burnout Paradise

Год для гонок выдался с одной стороны очень насыщенным, а с другой – совсем бедным. Как так? Очень просто: мы насладились огромным количеством шикарных и, по правде, великолепных аркад, зато нас совершенно лишили симуляторов, если не считать Gran Turismo 5: Prologue, которая была великолепной демкой, но никак не полной игрой. Что же касается аркадных собратьев, то тут шла очень ожесточенная борьба за первое место. Новая Midnight Club показала нам как должны выглядеть правильные игры про стритрейсеров. Безумно красивая и динамичная Pure возвела на новую ступень трюковые гонки, Race Driver: Grid порадовала отличной системой повреждений и видовым разнообразием соревнований. Но все-таки безоговорочным победителем становится свежая Burnout Paradise! И не за самые красивые аварии, и не за огромный открытый мир, и не за бесплатные дополнения. А за то, что она заново открыла для гонщиков онлайн. Где можно не только соревноваться с знакомыми, а встречаться, болтать, совместно выполнять задания – да просто отдыхать и развлекаться.



role-playing

Номинанты:

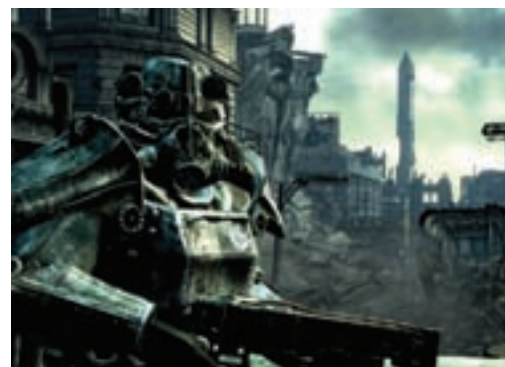
- Fallout 3
- Lost Odyssey
- Shin Megami Tensei: Persona 3
- Sonic and the Dark Brotherhood
- Wild Arms 5

Победитель:

Fallout 3

В 2008 году традиционные RPG как будто находились в тени более экшновых родственников. Тем не менее, о сдаче позиций говорить рано: до нас наконец добралась Persona 3 для PS2, а Lost Odyssey для Xbox 360 оказалась именно той игрой, какой не хватало современным консолям – «обычной» ровно настолько, чтобы нравиться, и в то же время вполне современной и увлекательной. Приятным удивлением стала и Sonic and the Dark Brotherhood (DS) – достойная упоминания в списке лучших, хотя и, к сожалению, далеко не идеальная RPG. Wild Arms 5 сохранила верность заложенным предыдущей частью идеям, не сумев обогнать набирающий популярность сериал Persona.

И все же первое место в категории, по версии «СИ», получает Fallout 3, обосновавшаяся не только на привычной сериалу платформе – PC, но и на консолях. Для кого-то она стала открытием, кто-то ждал третью часть очень давно, и, вполне вероятно, его ожидания не были оправданы. Оказавшись в руках другого разработчика, новый выпуск преобразился кардинально, и вместе с тем сохранил многие характерные для Fallout черты, вобрав в себя всё лучшее, что было в жанре до настоящего времени.



role-playing.action-RPG

Номинанты:

- Crisis Core: Final Fantasy VII
- Fable II
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
- Infinite Undiscovery
- Odin Sphere
- The World Ends With You

Победитель:

The World Ends With You

PS2 пора бы списывать в архив, но именно сейчас до нее добираются более чем приличные игры, которыми в 2007 году наслаждались американцы и японцы – Odin Sphere, несмотря на серьезные лаги в сценах грандиозных потасовок и некое однообразие, вышла очень красивой и достаточно оригинальной. PSP повезло меньше – в ее активе только Crisis Core, за зрелищностью, пафосом и фансервисом которой скрывается слишком уж мало глубины. Зато Final Fantasy на DS удалась куда лучше: будучи приквелом оригинальной Crystal Chronicles, Ring of Fates ничем не жертвует ради утешения поклонников. Более того – достаточно видоизменяет формулу FFCC, добавляя платформенные элементы и снабжая героев уникальными способностями. Результат десяти лет мозговых штурмов в tri-Ace оказался не слишком удачным – в «СИ» Infinite Undiscovery удостоилась лишь семи баллов. А Питер Молине оказался не только мастером красивых обещаний: смог-таки сделать достойное продолжение Fable, полное экспериментов и нововведений. Но The World Ends with You – самый дерзкий эксперимент из всех, что случались с жанром. И самый удачный.

role-playing.tactical

Номинанты:

- Disgaea 3: Absence of Justice
- Fire Emblem: Radiant Dawn
- The Last Remnant
- Valkyria Chronicles

Победитель:

Valkyria Chronicles

Жанру тактических RPG в 2008 году не особенно повезло. На DS появилось несколько его представительниц, но многие до Европы так и не доползли (Luminous Arc 2, Disgaea DS), а те, что таки вышли у нас, на победу претендовать никак не могли (Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift, Fire Emblem: Shadow Dragon). The Last Remnant при отличной игровой механике оказалась похоронена под валом технических недоработок и огрехов графики. Недалеко от нее ушла и Disgaea 3: авторы упорно совершенствуют идеальную для манчкинов боевую систему, но не заботятся о качестве картинки. В результате новинка смотрится словно игра десятилетней давности. Fire Emblem: Radiant Dawn тоже производит впечатление хита прошлого поколения – на первый взгляд неотличима от Path of Radiance для GameCube. Впрочем, из нее вышел хороший сиквел – во всем, кроме графики, Radiant Dawn лучше своей предшественницы. Но Valkyria Chronicles – настоящий прорыв в жанре. Отличная смесь действий в реальном времени и пошаговых решений, в кои-то веки честная полная трехмерность в TRPG, каждый уровень – совершенно новое испытание. Стоит ли говорить о том, что она оказалась еще и одной из красивейших игр этого года?



role-playing.MMO

Номинанты:

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Lord of the Rings Online: Mines of Moria
- Warhammer Online: Age of Reckoning
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Победитель:

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Любителям онлайн-игр прошедший год запомнится противостоянием сразу нескольких проектов. Все началось в мае, когда на полках магазинов появилась Age of Conan: Hyborian Adventures по мотивам произведений Роберта Говарда. Успех, казалось, сулило все: огромный мир Хайборейской эры, нестандартная боевая система, крепкий сюжет и современная графика. Увы, посмотреть на необычный мир захотелось многим, а вот задержаться в нем — нет.

Следующий ход сделала EA, запустив Warhammer Online: Age of Reckoning. Снова известная вселенная, приличный внешний вид и новая забава для геймеров — массовые PvP сражения, с захватами городов и осадами замков. И опять успех призрачный.

Вышедший же в ноябре аддон к World of Warcraft под названием Wrath of the Lich King как-то сразу показал, кто в мире онлайн-ролевых RPG хозяин. Дополнение от Blizzard превзошло и Age of Conan и Warhammer Online практически во всем, и прежде всего тем, что оказалось не просто очередным дополнением. Разработчики придумали тысячи безумно интересных заданий, разнообразили геймплей, сделали упор на сюжет, улучшили графику, сочинили еще один континент и вывели новый класс персонажа «Рыцарь смерти». Добавьте сюда глобальный PvP с использованием осадной техники, и вопросов, почему убедительную победу одержал Wrath of the Lich King, не останется.



sports.traditional

Номинанты:

- FIFA 09
- Football Manager 2009
- NBA 2K9
- NHL 09
- Madden
- MLB '08: The Show
- PES 09

Победитель:

NHL 09

Сражение за первое место среди спортивных всегда напряженное — просто потому, что ежегодно честь каждого популярного вида спорта на «сходке» отстаивают как минимум одна, а то и сразу две игры. Например, футбол в этом сезоне был представлен тремя номинантами. Разумеется, Football Manager мы всерьез в расчет не берем — она относится к уж очень специфическому подвиду и без того узкоспециализированном спортивном жанре. Впрочем, удача на этот раз не улыбнулась и FIFA с PES — оба сериала порядком поднадоели своим топтанием на месте, причем «псина» в этом году разочаровала даже больше творения «электроников». С такой графикой с next-gen платформ надо гнать поганой метлой обратно на PS2. Традиционно сильная NFL не финишировала первой из-за досадных багов и безобразной озвучки. Неплохие шансы на победу были у баскетбола от 2K и MLB 08: The Show, но все их «заслуги перед отечеством» меркнут на фоне NHL 09 от EA, которая просто разорвала соперников в клочья своими онлайн-лигами, обучаемым AI и режимом Be a Pro. Добавьте к этому шикарную озвучку, традиционно убойный саундтрек и сильную графику — и портрет победителя можно считать законченным.



sports.alternative

Номинанты:

- Everybody's Golf
- Top Spin 3
- Tiger Woods PGA Tour 09
- WWE Smackdown vs. Raw 09

Победитель:

Top Spin 3

Поклонники одного-единственного сериала, которые не обращают внимания на остальные игры того же жанра, встречаются и среди тех, кто любит FPS, и среди тех, кто отдает предпочтение RPG. Со спортивными симуляторами все сложнее: возможно, потому что редко попадают люди, которые одинаково любят и гольф, и теннис, и реслинг. Тем не менее, для всеобщего ознакомления из всех достойных новинок ушедшего года мы порекомендуем Top Spin 3. Она представляет один из наименее экзотических в России видов спорта и впечатляет уровнем проработки игрового процесса.



strategy.turn-based

Номинанты:

- Advance Wars: Days of Ruin
- Sid Meyer's Civilization Revolution
- Ninjatown
- King's Bounty: Легенда о рыцаре

Победитель:

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Интересный получился расклад: среди всех заслуживающих внимания пошаговых стратегий, которые вышли в 2008 году, почти нет новых названий. Самые достойные проекты, если не считать Ninjatown для DS, — переделки старых хитов. Advance Wars: Days of Ruin мало чем отличается от прародителя с GBA (что, конечно, не делает ее менее замечательной), Civilization Revolution — упрощенная при переносе на Xbox 360 версия четвертой части легендарного сериала от Сиды Мейера. А лучшая отечественная игра за последние несколько лет — и вовсе римейк древней классики. В новой King's Bounty, правда, ролевая составляющая развита куда более сильно, чем в оригинале, и есть полноценный сюжет. Но именно в сражениях разнообразных волшебных существ новинка раскрывается в полной мере. Первый вызов на поле боя какого-нибудь из Духов Ярости — один из самых запоминающихся игровых моментов в прошедшем году. А скоро появится и дополнение — с девушкой в главной роли.



strategy.real-time

Номинанты:

- Command & Conquer: Red Alert 3
- Patapon
- Sins of a Solar Empire
- Tom Clancy's Endwar
- Операция «Багратион»

Победитель:

Command & Conquer: Red Alert 3

Как поговаривают, жанр RTS умер еще в 2007 году, да и факты говорят сами за себя. В 2008, ужас-ужас, не насчитать и десятка ярких стратегий. Впрочем, наш финальный список свидетельствует: не все так плохо, как может показаться.

Первое место мы отдали Command & Conquer: Red Alert 3. Не за гениальные находки в геймплее, не за революцию в жанре. Дело в том, что Red Alert 3 — это такая прощальная ода RTS старой школы, практически финальная точка в сериале Red Alert, бальзам на душу ностальгирующим геймерам, которым сегодня давно за 25. Здесь не отыскать фотореалистичной графики, зато есть два часа давно забытого «живого видео», дирижабли «Киров», гигантские трансформеры и Джемма Аткинсон в кадре. Отличная, абсолютно не напрягающая стратегия, в которую, к тому же, с удовольствием можно играть на той же Xbox 360.

Остальные претенденты хороши, но каждому чего-то не хватило для победы. Стратегические задания в Patapon довольно просты, Tom Clancy's Endwar не спасла даже система голосового управления, «Операция «Багратион» и Sins of a Solar Empire понравятся суровым (читай, хардкорным) игрокам, но простые геймеры рискуют заскучать.

Остается лишь один вопрос: если прошедший год выдался столь небогатым на качественные RTS, то что же нас ждет в 2009-м?



МЫ ЗАДАЛИСЬ ПРОСТЫМ ВОПРОСОМ: ПОНРАВИТСЯ ЛИ НАМ, ЕСЛИ ДРУГИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСЛЕДУЮТ ПРИМЕРУ КОДЗИМЫ?

PC

Номинанты:

- Burnout Paradise
- Crysis Warhead
- Devil May Cry 4
- Fallout 3
- Grand Theft Auto IV
- King's Bounty: Легенда о рыцаре
- Left 4 Dead
- Red Alert 3
- Sins of a Solar Empire
- Soulcalibur IV
- Spore
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- «Анабиоз: Сон разума»
- «Тургор»

Победитель:

Fallout 3

Стоило нам в прошлом году порадоваться, что самая многообразная платформа получит официальное, самой Microsoft выданное имя, как выяснилось – на деле лейбл Games for Windows не означает, что игра окажется интересной. Более того, он даже не гарантирует, что она пойдет без нареканий. Однако Fallout 3, хоть и мультиплатформа, пробилась на PC без потерь и была на ура встречена поклонниками жанра – еще бы, при таком-то дефиците нормальных RPG. С остальными конкурентами все более-менее ясно – подробнее о них читайте в жанровых и специальных номинациях. Единственный вопрос, который у вас может возникнуть: «Почему не GTA IV»? Да потому, что если у вас есть выбор, на какой платформе играть в Grand Theft Auto IV, PC – мягко говоря, не лучший вариант, какими бы редакторами и мультиплеерами не хвасталась эта версия. Впрочем, пусть блокбастеры и удручают нас системными требованиями, персональные компьютеры по-прежнему остаются самой демократичной платформой, где следующим новатором можете стать именно вы.



Wii

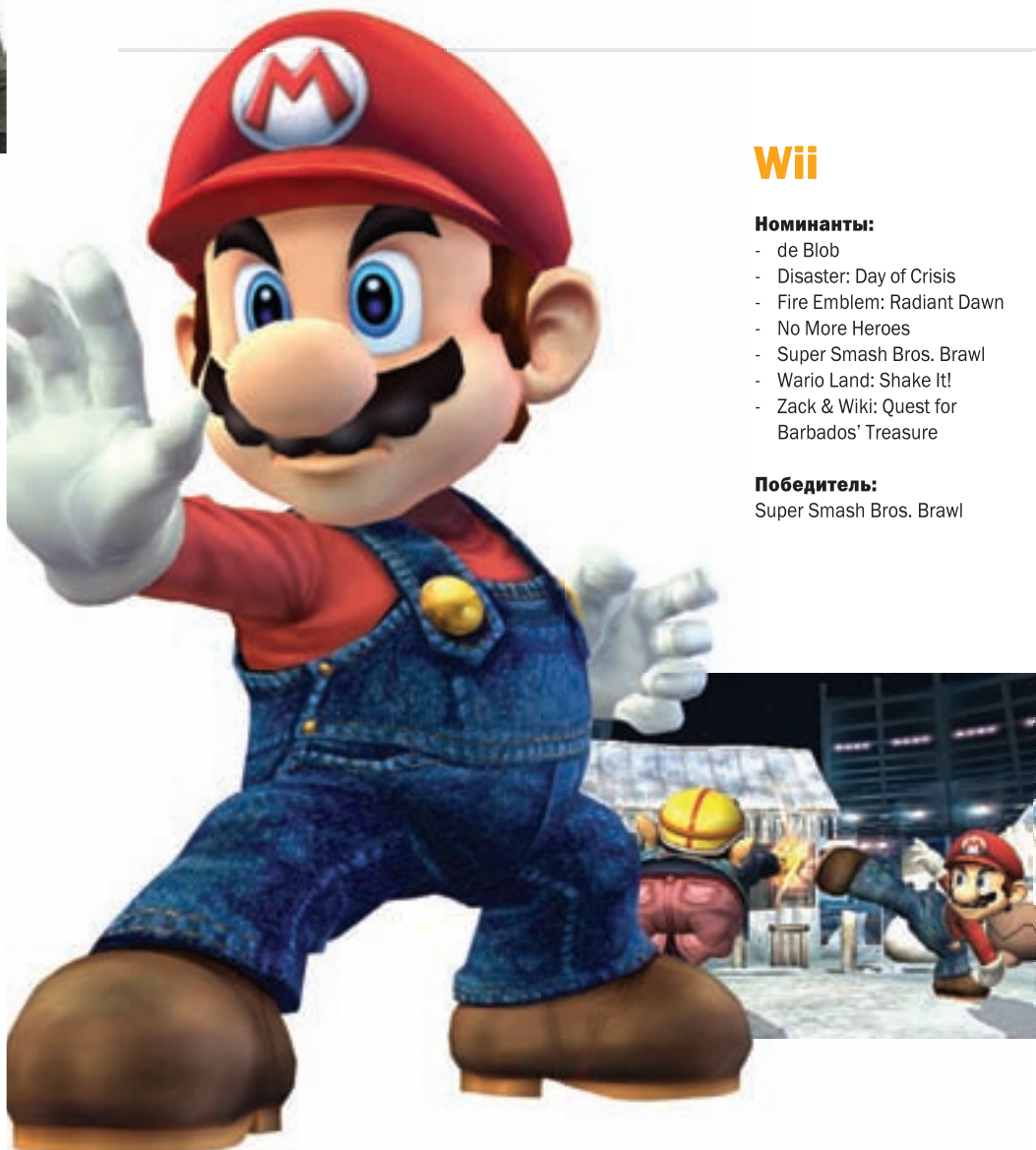
Номинанты:

- de Blob
- Disaster: Day of Crisis
- Fire Emblem: Radiant Dawn
- No More Heroes
- Super Smash Bros. Brawl
- Wario Land: Shake It!
- Zack & Wiki: Quest for Barbados' Treasure

Победитель:

Super Smash Bros. Brawl

E3 четко разделила 2008 год на две половины. Сперва от Wii еще можно было ждать великих свершений; после E3 же единственным утешением стали давно анонсированные новинки, задержавшиеся с релизом. Среди них – заявленный три года назад боевик Disaster: Day of Crisis и собиравшаяся выйти в феврале платформенная головоломка de Blob. Ничего из анонсированного в 2008 году, увы, в номинанты не пробилось – в списке сплошь замечательные проекты, оказавшиеся на полках в начале года. Это и No More Heroes, самая настоящая панк-игра от SUDA51, и Radiant Dawn, лучшая представительница линейки Fire Emblem, и Zack & Wiki – чемпион среди адвенчур. Но Super Smash Bros. Brawl превзошла их всех: она практически лишена недостатков, и на данный момент является не только веселым способом провести время с друзьями, но и главной киберспортивной дисциплиной на Wii.



НАГРАДЫ ПО ПЛАТФОРМАМ

АНАЛИТИКА

Xbox 360

Номинанты:

- Burnout Paradise
- Devil May Cry 4
- Fable II
- Fallout 3
- Gears of War 2
- Grand Theft Auto IV
- Left 4 Dead
- Lost Odyssey
- Soulcalibur IV

Победитель:

Gears of War 2

В этом году мы больше всего ждали Lost Odyssey, и не прогадали: это настоящая альтернатива Final Fantasy X, которую мы так и не дождались во времена первой Xbox. И заодно опровержение тезиса, что «на Xbox все игры – такие же, как на PC». Впрочем, в 2008 году Xbox 360 действительно делил множество мультиплатформенных хитов как с PC, так и с PlayStation 3, и некоторые – вроде Fallout 3 и Grand Theft Auto IV – вполне заслуживают победы. Но главным символом приставки в 2008 году мы назовем все же эксклюзив – Gears of War 2.

Для многих эта игра «пришла» с PC. Действительно, Epic специализируется на компьютерных FPS и до Gears of War консольными блокбастерами толком не занималась. Но если на секунду забыть об этом и взглянуть на Gears of War 2 непредвзято, можно увидеть, что по сути это Contra времен 16-битных консолей, только трехмерная и с сюжетными роликми. В меру аркадная, в меру хардкорная, с необыкновенно разнообразными уровнями, гигантскими боссами и даже кооперативным режимом. Как известно, Konami так и не смогла толком перенести собственный сериал в 3D. Что ж никого не должно смущать то, что это удалось американцам из Epic. И на PC, если уж честно, Gears of War 2 делать нечего.



PS3

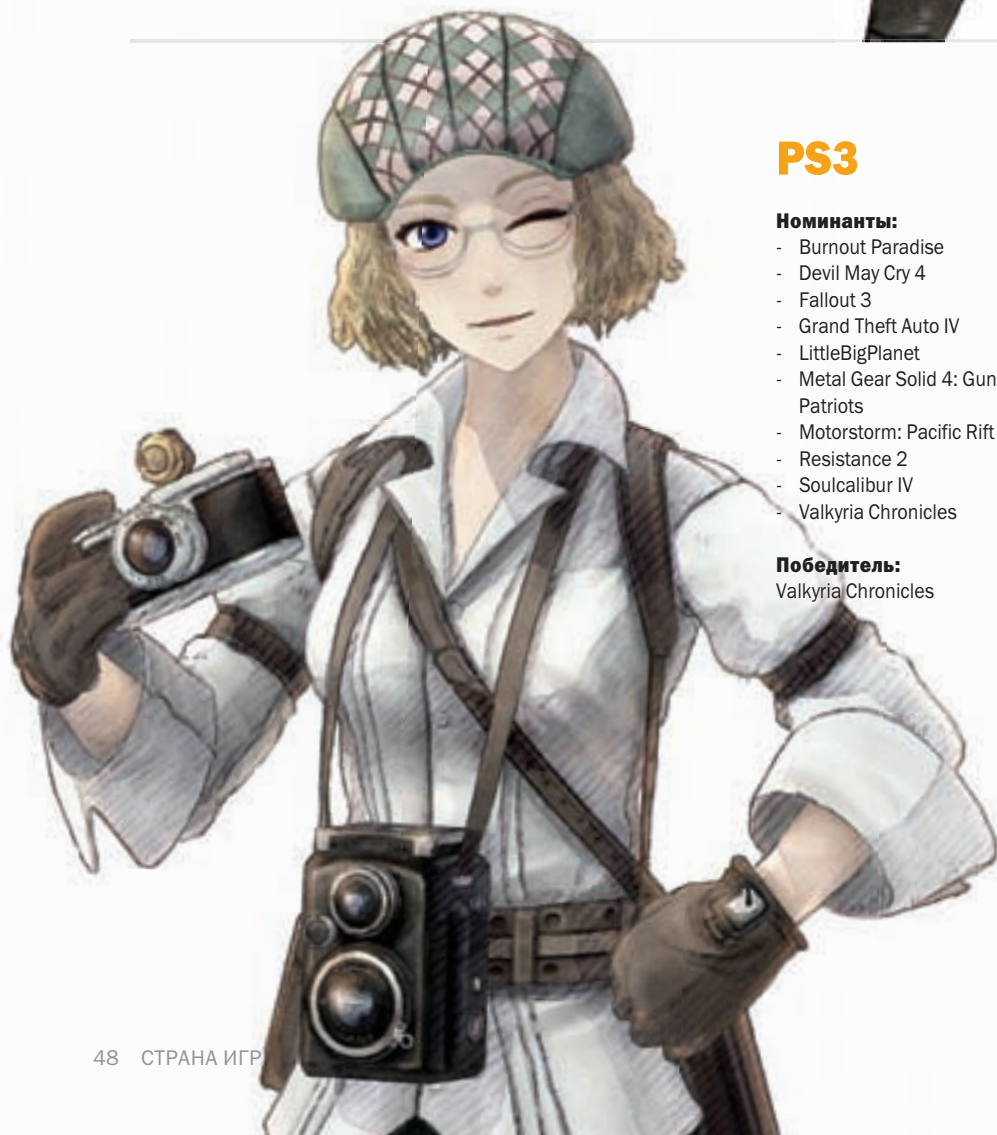
Номинанты:

- Burnout Paradise
- Devil May Cry 4
- Fallout 3
- Grand Theft Auto IV
- LittleBigPlanet
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Motorstorm: Pacific Rift
- Resistance 2
- Soulcalibur IV
- Valkyria Chronicles

Победитель:

Valkyria Chronicles

Долгое время нам казалось, что конкурентов у Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots нет вовсе. Финал гениального цикла, идеальная игра с оценкой в 10 баллов. Но вот в чем заковыка. Да, нас устраивает то, что в MGS4 сюжетных видеороликов больше, чем геймплея, а игровая механика – шаг назад, по сравнению с MGS3. Поскольку понятно, зачем это было сделано. Но мы задались простым вопросом: понравится ли нам, если другие разработчики последуют примеру Кодзимы? И ответ очевиден: нет. MGS4 – шутка, которую не следует повторять дважды. Одновременно Valkyria Chronicles от Sega показала, что сюжетно-ориентированная игра может удивлять не только сценарием и диалогами. Разработчики совершили революцию в жанре тактических RPG – чуть ли не впервые со времен Final Fantasy Tactics, максимально приблизили его к стратегиям а-ля Advance Wars и одновременно сделали доступным для широких масс. Здесь нет ни утомительной прокачки, ни сложных манипуляций с экипировкой, ни однообразных миссий. Наконец, Valkyria Chronicles – это еще и реверанс в сторону эпохи Sega Saturn и Sega Dreamcast. Спустя долгие годы мы снова играем в RPG от создателей Phantasy Star и Skies of Arcadia, – и в какую!



PSP

Номинанты:

- Crisis Core: Final Fantasy VII
- God of War: Chains of Olympus
- Patapon
- LocoRoco 2

Победитель:

Patapon

Для PSP прошедший год выдался пусть и непростым, но сравнительно удачным. Новых игр по-прежнему выходило заметно меньше, чем на конкурирующей Nintendo DS, но среди них нередко попадались действительно стоящие проекты. Дебютировавшая в марте God of War: Chains of Olympus лишний раз продемонстрировала технические возможности системы, и почти ничем не уступила старшим сестрам на PlayStation 2. Противоречивая и несколько громоздкая Crisis Core попыталась добиться победы, вернув нас в мир Final Fantasy VII. Добравшаяся до магазинных полок поздней осенью LocoRoco 2 атаковала поклонников новой ударной волной колобков. Пальма первенства, однако, досталась немного безумной и внешне, и по содержанию Patapon – объединив стратегию в реальном времени с музыкальным симулятором, разработчики этого чуда смогли обойти на повороте даже мстительных античных богов.



DS

Номинанты:

- Advance Wars: Days of Ruin
- Apollo Justice Ace Attorney
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
- Ninja Gaiden Dragon Sword
- Professor Layton and The Curious Village
- The World Ends With You

Победитель:

The World Ends With You

Первая часть приключений профессора Лэйтона, интегрирующая классические, известные всем с детства, головоломки в единую цельную сюжетную линию, наконец-то добралась до наших краев. Ninja Gaiden Dragon Sword показал, каким может быть экшн, управление в котором осуществляется с тачскрина. Apollo Justice продолжил линейку увлекательных адвенчур Ace Attorney, оставшись верной традициям: нас по-прежнему радуют интригующие расследования, запоминающиеся персонажи и обилие юмора. Но обошла всех в этом году Square Enix. Ring of Fates – лучшая Final Fantasy со времен двенадцатой. Четыре расы с различными стилями игры за каждую, на удивление неплохой сюжет и отлично налаженный кооператив на четверых делают интересным и одиночное, и совместное прохождение. Особняком держится The World Ends with You – лучшая портативная RPG из тех, что когда-либо выходили; в ней хорошо ровным счетом все.



PlayStation 2

Номинанты:

- Odin Sphere
- Persona 3
- Wild Arms 5
- Yakuza 2

Победитель:

Persona 3

С одной стороны, все отчетливее прослеживается общий тренд: те игры, которые могли бы выйти на PS2, теперь анонсируются для Wii и портативных платформ. С другой – подготавливая мультиплатформенные проекты, далеко не все издатели обходят вниманием вроде бы устаревшую морально, но так прочно прижившуюся в геймерских домах консоль. И все же нынешний список номинантов свидетельствует – закат PlayStation 2 в Европе отсрочен главным образом силами нишевых компаний, да и то благодаря следующему обстоятельству: поиски издателя-партнера (например, у Atlus, выпускающей Persona, нет европейского отделения) и перевод на пять основных языков Старого Света занимает столько времени, что до нас с вами та же Persona 3 добирается тогда, когда американцы, и уж тем более японцы успевают наиграться не только в нее саму, но и в расширенный и дополненный вариант, Persona 3 FES. Кстати, из всей четверки именно она да Odin Sphere, на наш взгляд, лучше всего выдерживают испытание временем. А поскольку полуночные детективные расследования нам понравились чуть больше, чем союз beat'em up и RPG, приправленный псевдо-шекспировскими диалогами, то и сомнений насчет победителя не осталось.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2008 ГОДА: БИТВА ТИТАНОВ

Лучший римейк

Номинанты:

- Bionic Commando Rearmed
- Final Fantasy IV
- Fire Emblem: Shadow Dragon
- SF II Turbo HD Remix
- Space Invaders Extreme

Победитель:

Bionic Commando Rearmed

Первый вопрос, на который должны ответить создатели римейка – стоит ли воскрешать старую игру для нового поколения. Например, многие так и не поняли, зачем было поднимать из гроба тормозного Бельмонта в Dracula X Chronicles. То ли дело практически летающий (хотя и не умеющий прыгать) бионический спецназовец – тут, скорее, вопрос в другом: не окажется ли «большая» Bionic Commando клоном игр про человека-паука? Rearmed ни о чем не тревожится – она, нисколько не смущаясь, воспроизводит прежнюю историю практически дословно, временами лишь подшучивая над древними условностями жанра. Возможно, именно ироничного отношения к оригиналу и не хватило прочим претендентам – ведь, что ни говори, и четвертая Final Fantasy, и тем паче Space Invaders по нынешним временам уже не являются эталонами, что бы там не говорили ретромены.



Лучшая импортная игра

Номинанты:

- Afrika
- Castlevania: Order of Ecclesia
- Persona 4
- Tales of Vesperia

Победитель:

Persona 4

Номинантки в этой категории традиционно одна другой лучше. Хотя в ушедшем году крупные издатели сплошь и рядом уверяли, что собираются придерживаться практики мировых релизов (игра выходит сразу и на родине, и за рубежом), пока что даже Sony и Nintendo не обещают поступать так с каждой издаваемой новинкой. За примером далеко ходить не придется – та же Sony упорно темнит с европейским релизом Afrika. Дата выхода американской версии также не объявлена, но по крайней мере японская версия существует и вполне позволяет проникнуться красотами Африки, на несколько часов ощутив себя фотографом, оказавшимся в экзотической стране. Castlevania: Order of Ecclesia получилась не только не хуже предыдущих выпусков «карманных» Castlevania, а Tales of Vesperia, несмотря на стигму «еще одна Tales of» – по сути весьма достойная RPG для Xbox 360 (европейский релиз, к сожалению, пока не объявлен вовсе). Единственная причина, по которой победу мы все же присуждаем Persona 4, – желание особо выделить ролевую игру, сценарий которой сделал бы честь иному психологическому роману.



Лучшая скачиваемая игра

Номинанты:

- Audiosurf
- Braid
- Castle Crashers
- Geometry Wars: Retro Evolved 2
- Megaman 9
- N+
- PixelJunk Eden
- World of Goo

Победитель:

Braid

При поддержке наконец возмужавших и окрепших сервисов XBLA, PSN и Steam независимые (или «пусть зависимые, но не чересчур») инди-разработчики получили новый стимул к творчеству. Отличные идеи отныне не просто хороши сами по себе, но и имеют все шансы быть замеченными самой широкой аудиторией. Отдавая должное смелости Megaman 9, кооперативному безумию Castle Crashers и безупречному воплощению N+ и PixelJunk Eden, признаем, что истинная (и чрезвычайно острая!) конкуренция в этой номинации идет между тремя скачиваемыми колосами Braid, Audiosurf и World of Goo. Каждая из этих игр достойна зваться лучшей и все они при этом слишком непохожи, чтобы их можно было сравнивать, как ни в чем не бывало. Вдохнем поглубже и признаемся: платформенные эксперименты с «четвертым измерением» и настоящая живопись Braid нам чуточку больше по вкусу, нежели строительство жилых башен из слизняков и «скольжение по музыке», позаимствовавшее корневую идею у старенькой Vib Ribbon с первой PlayStation.



Лучшая игра по мотивам

Номинанты:

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Kung Fu Panda
- Lego Indiana Jones: The Original Adventures
- Mortal Kombat vs. DC Universe
- Naruto: Ultimate Ninja Storm
- Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
- Spiderman: Web of Shadows
- Star Wars: The Force Unleashed
- Warhammer Online: Age of Reckoning

Победитель:

Star Wars: The Force Unleashed

Мы чрезвычайно рады констатировать тот факт, что «игры по лицензии» за последний год сумели как следует встряхнуться и вылезли-таки из помойной ямы некачественных и глубоко вторичных «халтурок ради легкой поживы». Любой из упомянутых в этом списке дисков можно смело рекомендовать нормальным геймерам, уважающим в первую очередь видеоигры, а не отблеск славы оригинальных мультфильмов. Впрочем, и мультиков-то урожай невелик — лишь Naruto да Kung Fu Panda. Остальные номинанты куда как сильнее раздвигают узкие рамки той или иной «лицензии», предлагая нам вполне самостоятельное виртуальное развлечение по мотивам той или иной кроссформатной вселенной. Что вам ближе, комиксы, книги, кино или настольные варгеймы, — решайте сами. Мы свой нелегкий выбор уже сделали: пусть The Force Unleashed излишне полагается на опыт God of War и Devil May Cry и не слишком хорошо отлажена, но именно она в ушедшем году продемонстрировала наилучшую связку «игра плюс лицензия», предложив как захватывающий геймплей, так и интересный сценарий, изящно вписанный меж двух великих трилогий Джорджа Лукаса.



Лучшая отечественная игра

Номинанты:

- King's Bounty: Легенда о рыцаре
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- Sublustrum
- Warfare
- Xenius 2: Белое золото
- «Анабиоз: Сон разума»
- «Санитары подземелий 2»
- «Тургор»

Победитель:

King's Bounty: Легенда о рыцаре

У кого-то эта номинация может вызвать ощущение, что российские и украинские (впрочем, в основном российскими же компаниями издаваемые) разработки специально собрали вместе, так как соревноваться они могут только с себе подобными. С другой стороны, за год набралось достаточное количество достойных игр — например, если бы мы решили назвать «лучшую индийскую» или «лучшую турецкую», выбирать было бы не из чего. Здесь же перед нами подборка проектов, хорошо выступивших в своих жанрах — так, единственная беда «Сублиструма», «Тургора» и «Анабиоза» в том, что игровая механика, будь она стандартной или новаторской, часто встает на пути у смыслового наполнения, а Xenius 2 уступает GTA IV разве что по «вылизанности». Интересно, кстати, что если говорить о сюжете, то к классическому русскому квесту ближе вовсе не «Сублиструм» с «Тургором», а милиейско-блатная (солдатская, настаивают авторы) сказка «Санитары подземелий 2» и «Легенда о рыцаре» со своим гномом Таганрогом. Которую мы и называем «лучшей отечественной», выделяя оба слова.

Лучший не-сиквел

Номинанты:

- Dead Space
- LittleBigPlanet
- Mirror's Edge
- No More Heroes
- Patapon
- Pure
- Spore
- The World Ends With You
- Valkyria Chronicles

Победитель:

The World Ends With You

2008-й оказался богат на громкие дебюты. Двухмерная стратегия Patapon предложила в буквальном смысле слова задавать ритм боям, управляя войском с помощью музыкальных команд. Не снискавшая всеобщей популярности No More Heroes запомнилась недюжинно дерзкими режиссерскими решениями и интересными схватками с боссами. Dead Space наглядно продемонстрировала смысл зловещего словосочетания «стратегическая расчлененка». Mirror's Edge удивила минималистичной палитрой и нестандартным жанром — экшн от первого лица. LittleBigPlanet стала знаменем тенденции «игры 3.0», при этом оставаясь просто отличным платформером. Pure отлично совместила головоломные гонки и исполнение трюков. Valkyria Chronicles добавила в тему суровых будней Второй мировой краски и толику фэнтезийности. Spore показала жизнь на разных витках эволюции, не осилив, впрочем, переходов между этими витками. Но самый богатый набор нововведений, самым органичным образом друг с другом сочетающихся, оказался именно в The World Ends with You.



Арт и дизайн

Номинанты:

- de Blob
- Fallout 3
- LittleBigPlanet
- Mirror's Edge
- No More Heroes
- Patapon
- The World Ends With You
- Valkyria Chronicles
- «Тургор»

Победитель:

Valkyria Chronicles

Возможно, это мало кто заметил, но современные технологии на самом деле не только позволяют сделать игры более реалистичными внешне, но и открывают новые возможности для стилизации. Можно ли назвать графику в Mirror's Edge реалистичной? Да, небоскребы, люди и заборы в ней «совсем как живые». Однако благодаря умелой работе с цветовой палитрой создается впечатление, которое у вас вряд ли вызовет пробежка по крышам настоящего города, — стерильности, внешней чистоты, скрывающей внутреннюю гниль общества. Аналогично и в Gears of War 2, и в Fallout 3 цветовая гамма придает особое настроение убедительно смоделированным пейзажам. Другой пример «реалистичной стилизации» — LittleBigPlanet. Виртуальные игрушки выглядят настоящими, хотя вряд ли кто-то перепутает сакбоя с живым человеком. Разумеется, менее мощные консоли по-прежнему склонны к графическому минимализму и «мультишности» — достаточно вспомнить de Blob, Patapon, да даже в какой-то мере и No More Heroes. Среди прочих претендентов особняком стоит Valkyria Chronicles для PS3, использующая аниме-стилистику не как средство технологического упрощения, и не для того, чтобы игра выглядела смешнее, а просто как осознанно выбранный способ рассказать серьезную историю.



Лучший кооперативный мультиплеер

Номинанты:

- Army of Two
- Burnout Paradise
- Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
- Left 4 Dead
- LittleBigPlanet

Победитель:

Army of Two

Второе рождение в 2008 году пережили игры с возможностью совместного («кооперативного») прохождения. Создается впечатление, будто бы до сих пор разработчики и издатели лишь приглядывались к реакции публики, несмело выпуская то одну, то другую новинку с кооперативным режимом-довеском, и вот только теперь решились взяться за это дело всерьез. Взгляните на список номинантов — в нем не отыщется произведений, в которых совместное прохождение с друзьями — одна из опций, но вовсе не «гвоздь программы» (вроде Call of Duty: World at War или Fable II). Критерии отбора были таковы: к соревнованию допускались лишь игры, продвинувшие возможности со-ор взаимодействия, сделав нужный шаг в нужном, как мы считаем, направлении. Особенно нас впечатлила находчивость Criterion, впервые в жанре сдружившей со-ор кампанию и гонки (Burnout Paradise) — это безусловный прорыв, хоть и чрезвычайно несмелый (с нетерпением ждем развития темы). Но самой главной и нужной игрой в номинации мы все же склонны назвать Army of Two — именно она, на наш взгляд, шагнула дальше всех, воплотив в жизнь действительно свежие и давно востребованные идеи.



Лучший соревновательный мультиплеер

Номинанты:

- Army of Two
- Battlefield: Bad Company
- Call of Duty: World at War
- Gears of War 2
- Left 4 Dead
- Metal Gear Online
- Resistance 2

Победитель:

Left 4 Dead

Прошедший год окончательно укрепил разработчиков и игроков во мнении, что онлайн-мультиплеер не только востребован, но и буквально необходим для успеха чуть ли не любой мало-мальски значимой игры. Новые выпуски Battlefield, Call of Duty, Resistance и Gears of War добавили в свои формулы успеха несколько новых ингредиентов. И каждая из этих претенденток, безусловно, достойна победы, как достойна ее и дебютантка Army of Two, в которой слаженные командные дуэты соревнуются, выполняя задания командования. Весьма достойно на новом поприще выступили и исконно «сюжетные» сериалы, совсем недавно начавшие заигрывать с мультиплеером, — Metal Gear Solid и Grand Theft Auto. В 2008 году оба они обзавелись полноценными сетевыми режимами, причем, если MGO сосредоточилась исключительно на «командном шутере с прокачкой», то GTA ударила в настоящее попури из разномастных состязаний, от уличных войн до стритрейсинга. И все же победу хочется отдать зомби-шутеру Left 4 Dead, единственной в нашем списке новинке, не имеющей какого-либо прошлого и невероятным образом сумевшей с первой же попытки выстроить концептуально новый вид соревнования двух настолько непохожих команд. Bravo, Valve!



Лучшая реализация свободы действий

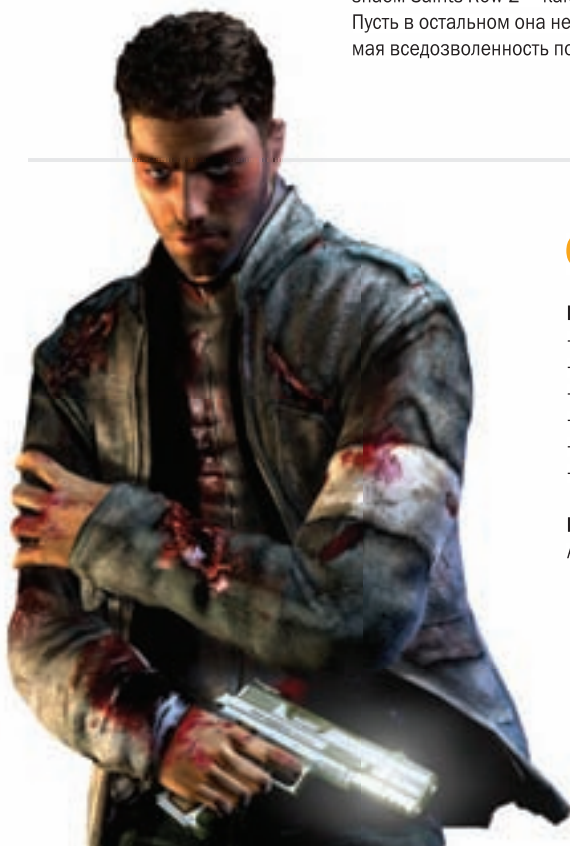
Номинанты:

- Burnout Paradise
- Far Cry 2
- Grand Theft Auto IV
- Mercenaries 2: World in Flames
- Midnight Club: Los Angeles
- Saints Row 2
- Spider-Man: Web of Shadow
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- Xenus 2: Белое золото

Победитель:

Saints Row 2

Несколько лет назад мы ввели термин freerplay (западная пресса все еще пользуется понятием sandbox) для выделения «свободных» игр, вроде Grand Theft Auto. Долгое время он был неотделим от жанра action-adventure в целом и GTA-клонов в частности. Но прошло время, и freerplay-идея блестяще показала себя в новых жанрах. Особенно приятно, что именно наши разработчики продемонстрировали всему миру «свободные FPS» S.T.A.L.K.E.R. и Xenus (по их подобию Ubisoft сделала сколь красивый, столь и противоречивый Far Cry 2). А прорывной Test Drive Unlimited 2006 года очевидно вдохновил отцов Burnout на кардинальный перезапуск сериала. Увы, Midnight Club: Los Angeles, Mercenaries 2: World in Flames, Spider-Man: Web of Shadow, «Xenus 2: Белое золото» и даже Grand Theft Auto IV не принесли чего-то ощутимо нового, а потому главным freerplay-проектом года мы признаем Saints Row 2 – как самую опьяняюще свободную игру в мире. Пусть в остальном она не слишком удалась, только в ней декларируемая вседозволенность поистине не знает границ.



Самая реалистичная игра

Номинанты:

- Alone in the Dark
- Gran Turismo 5: Prologue
- GTA IV
- FarCry 2
- LittleBigPlanet
- Mirror's Edge

Победитель:

Alone in the Dark

Неочевидный, но чрезвычайно занимательный тренд игрового 2008 года: разработчики по-прежнему пытаются сделать видеоигры как можно более реалистичными, вот только их подход к задаче изменился. Признаться, лишь Кадзунори Ямаути все еще полагается на старую схему «чтобы графика как в жизни», в то время как прочие геймдизайнеры изыскивают новые, куда более экстравагантные художественные средства. Так, GTA IV увешала виртуальный Нью-Йорк многочисленными приметами мира реального, вроде почти настоящих такси, мобильных и даже Интернета. В то же время Far Cry 2 и Mirror's Edge положились на достоверность главного персонажа – в реальности его тела игрок не должен усомниться ни на минуту (здесь очень помогли анимация и звук). LittleBigPlanet парадоксальным образом перетачивала «реальную» физику в нарочито игрушечный мир, изычно усилив ощущение настоящей возни с настоящими тряпочными куклами в картонных декорациях. И наконец Alone in the Dark совершила целую революцию в том, что мы называем «интерактивным миром игры». Словами почти невозможно описать чудеса взаимодействия героя с предметами и окружающим миром – вы просто обязаны проверить все это на практике.

Лучшая игра 3.0

Номинанты:

- Banjo & Kazooie: Nuts & Bolts
- LittleBigPlanet
- MySims (PC)
- Spore

Победитель:

LittleBigPlanet

Концепция встроенных в игры «редакторов всего» не нова, но только совсем недавно кривые сложности инструментария и широты его возможностей сошлись в точке оптимума. Если у запускавших UnrealEd часто падала челюсть от осознания собственной ничтожности перед лицом усеянного множеством кнопок интерфейса, то в LittleBigPlanet мы просто переходим в «творческий» режим и начинаем конструировать. Причем рамки платформера здесь условны – умельцы создавали на движке игры и тетрис, и RPG. В общем, если определить поколение 3.0 как «игры, с помощью которых можно создавать другие игры (и делиться с другими)», то здесь у LittleBigPlanet конкурентов нет. Однако, без сомнения, редактор существ Spore позволяет порождать гораздо более живых монстров, чем столярная мастерская сакбоев, а автомобили и самолеты удобнее делать в Nuts & Bolts. MySims же – отличный пример игры-конструктора, с появлением онлайн-ов составляющей ставшей гораздо более осмысленной.



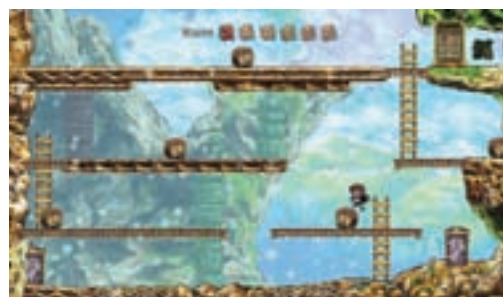
Удачное воплощение оригинальной идеи

- Платформер от первого лица
Mirror's Edge
- Манипуляции со временем
Braid
- Пространственные головоломки
echochrome
- Голосовое управление
Endwar
- Востребованная интерактивность
Alone in The Dark
- Непрямое управление
Patapon

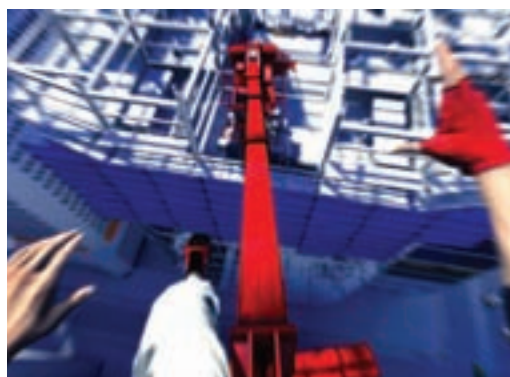
Оговоримся сразу: в этой номинации победителей не будет. Все удачные воплощения оригинальных идей одинаково заслуживают внимания. Какие-то из нынешних номинанток, возможно, проиграют по качеству общего исполнения более лощеным товаркам (достаточно вспомнить баги Endwar и Alone in The Dark), но все же ушедший год подарил нам немало примеров того, как геймдизайнеры удачно реализуют оригинальные или хорошо забытые старые задумки. Например, до самого выхода Mirror's Edge скептики не верили, что бег с препятствиями окажется сложным в том случае, когда в любой момент можно вызвать подсказку, за что хвататься и куда бежать. Или что Alone in the Dark и впрямь потребует от геймеров с выдумкой использовать все попадающиеся под руку предметы (от клейкой ленты до емкостей с жидкостями), чтобы преодолевать естественные преграды. Или что гарнитура в Endwar действительно может заменить контроллер даже тем, кто не может похвастаться оксфордским произношением.

Еще интересней ситуация с Patapon: хотя по сути создатели всего-навсего поменяли форму ввода стандартных для RTS команд, знакомые понаслышке с игрой геймеры невероятно удивляются, узнав, что Patapon относят к стратегиям: «Как же так?! Ведь там же как в ритм-симуляторе нужно попадать в такт музыке!»

Braid, строго говоря, по возрасту превосходит остальных номинанток: автор получил за нее приз еще в 2006 году на фестивале независимых игр, но именно в 2008-м его детище дебютировало на Xbox Live, запомнившись нам обновленной и необыкновенно живописной графикой, а также манипуляциями со временем, ставшими не просто интересным элементом игрового процесса, но подчинившими его себе.



Тенденции года



- 3.0
- разбавленный геймплей
- игры, в которых требуется переиграть свою смерть

В 2008 году вышло сразу несколько игр, в которых геймерам предлагалось самостоятельно создавать уровни и персонажей, а затем делиться ими друг с другом. Эту концепцию часто называют Game 3.0. Что характерно, редактор существ в Spore был бешено популярен, да и в LittleBigPlanet пользователи насочиняли немало интересных уровней. К этим двум играм тесно примыкает Banjo-Kazooie: Nuts and Bolts, платформер, в котором конструирование средств передвижения отнимает куда больше времени, чем собственно прохождение уровней. Под «разбавленным геймплеем» мы понимаем ситуации, когда придумывается интересная игровая механика, под нее сочиняется пара гениальных уровней или миссий, а затем с помощью метода copy/paste их число увеличивается в десять раз. Получается вроде бы интересно, но уж очень однообразно. Это было хорошо заметно в прошлогодней Assassin's Creed и продолжилось в Prince of Persia, Far Cry 2, Mirror's Edge.

Еще одна примечательная тенденция связана с изменившимся отношением к смерти персонажа. Если раньше в играх это прискорбное событие воспринималось как само собой разумеющееся явление, хотя и было скорее препятствием на пути к финалу, то теперь понемногу выделились два альтернативных течения. Первое – не прерывать действие в момент гибели или почти-гибели, а давать возможность поправить ошибку (Braid), либо принудительно спасать героя (Prince of Persia). Во втором варианте смерть – неизбежный, но осмысленный элемент истории, которая строится именно на анализе причин гибели и попытках если не предотвратить ее, то примириться с ней. Таковы «Тургор» (заранее просим у разработчиков прощения, если мы неправильно поняли, что там происходит), Sublustrum (ой, спойлер) и интерактивный рассказ Everybody Dies, о котором мы еще расскажем отдельно.

САМАЯ ГЛАВНАЯ НАГРАДА

Лучшая игра года

Номинанты:

- Fallout 3
- Gears of War 2
- Grand Theft Auto IV
- LittleBigPlanet
- Lost Odyssey
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Persona 3
- Spore
- The World Ends With You
- Valkyria Chronicles

Победитель: Fallout 3



В течение нескольких предшествующих лет с кандидатами на «лучшую игру года» все было очень грустно. Хороших и даже отличных вещей выходило немало, но выделить среди них что-то по-настоящему важное удавалось с трудом. Super Mario Galaxy и в особенности Medieval 2: Total War победили по одной простой причине: все остальные кандидаты оказались хуже. И если платформер от Миямото еще отражал вполне приятный тренд «в 2007 году Nintendo Wii захватила мир», то стратегия Medieval 2: Total War стала символом недолговечного и не особенно-то заслуженного ренессанса PC («пока разработчики консольных хитов готовились к смене поколений»).

В 2008 году все изменилось. Новинки уровня Super Mario Galaxy и Medieval 2: Total War можно насчитать десятка полтора – от Persona 3 до Gears of War 2. Три проекта – LittleBigPlanet, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и The World Ends with You получили от «СИ» десять баллов из десяти. Наконец, в продажу поступили три блокбастера, которые все очень ждали, – Fallout 3, Grand Theft Auto IV и та же MGS4.

Разные стили, жанры, платформы – интуитивно выбрать какую-то одну «лучшую» игру невозможно. Именно поэтому мы сформулировали для себя четкие критерии отбора номинантов, а затем с их помощью вычеркнули из шорт-листа одну за другой все новинки, что им не соответствовали. В итоге остался один победитель. Критериев всего три. Во-первых, игра должна быть по-настоящему крутой (в системе наших оценок – девять баллов и выше). Во-вторых, она должна ознаменовать важный тренд в мире видеоигр, либо стать серьезным шагом в эволюции жанра и геймдизайна вообще. В-третьих, этот важный тренд или серьезный шаг должны нам (редакции «СИ») нравиться.

По понятным причинам, не являлись серьезным шагом вперед или символом тренда ни Soul Calibur IV, ни даже Gears of War 2. LittleBigPlanet и Spore были отмечены потому, что «игры 3.0» редакция «СИ» не поощряет, – во всяком случае, мы считаем, что их уже набралось достаточно. Сериал Grand Theft Auto получил все награды в предыдущем поколении консолей; в этом мы ждем революции уровня GTA III, а до тех пор – извините. К тому же, и бандажская эстетика нам не по душе. Серьезным кандидатом долгое время была MGS4, однако еще при выборе лучшей игры для PS3 мы решили: «интерактивные фильмы» – не самое перспективное направление для развития action/adventure. То есть, с самой MGS4 все в порядке, но выпускать новинки по тому же рецепту впредь не стоит.

На полном серьезе обсуждалась кандидатура Valkyria Chronicles, однако она все же не дотянула до финала. Ведь

тренда «возрождение японских RPG», как такового, еще нет, – мы просто на него надеемся. Представительницы жанра выходят, и отличные, но вразнобой, неуверенно поддерживаются издателями, и как будто не доходят до своей же аудитории. Что Microsoft с Lost Odyssey, что Sega с Valkyria Chronicles, не хватило одного: веры в талант собственных разработчиков. Подумайте вот о чем: в случае с LittleBigPlanet Sony сумела из забавного нишевого платформера сделать вылизанный до идеала хит мирового масштаба и флагман тренда «игры 3.0»; такой же фокус можно было провернуть и с обеими упомянутыми ролевыми играми. Но не срослось.

Под занавес были вычеркнуты Persona 3 и The World Ends with You. Первая так и не избавилась окончательно от всех примет «нишевости» (и к тому же вышла на морально устаревшей PS2), вторая – в большей степени имиджевый проект Square Enix, чем произведение, которое действительно повлияет на что-то в мире видеоигр. Можно провести аналогию с прошлогодней LocoRoco, точно такой же вещь в себе.

Как несложно догадаться, в случае с Fallout 3 придраться оказалось уже совсем не к чему. Геймерам предложили очень удачный перевод в 3D культового двухмерного хита девяностых – такие вещи мы всегда поощряем. Вдобавок, это масштабная классическая PC RPG – они выходят нечасто, но всегда востребованы геймерами. Ничего, похожего на Fallout, до сих пор толком не удалось сделать, поэтому новинка прекрасно дополняет библиотеку фэнтезийных и научно-фантастических RPG от Bethesda и BioWare. Отличные продажи позволили взять реванш за коммерческий провал первых двух частей и доказали, что сериал Fallout (а вместе с ним – и достаточно хардкорный жанр RPG) действительно нужен людям. Наконец, Fallout 3 вышла сразу на PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Именно по такой схеме в наши дни выпускается большинство сериалов, ранее ассоциировавшихся исключительно с PC. Это позволяет выделять на них приличные бюджеты, заставляет тщательнее контролировать качество (вспомните для сравнения, сколько багов было в Gothic 3 и других PC-only RPG!), не теряя все то, за что раньше Fallout или, скажем, Command & Conquer и Far Cry, любили поклонники чисто компьютерных игр. Курс на сближение между PC и консолями взят уже давно, и это не одностороннее движение: в этом году, например, для PC впервые была анонсирована консольная RPG (The Last Remnant), на ПК возвращаются файтинги (Street Fighter IV). И Fallout 3 – лучшее доказательство тому, что ничего плохого в этой тенденции нет, одна лишь польза.



ЛИЧНЫЕ ХИТ-ПАРАДЫ КОМАНДЫ «СИ»

Константин Говорун

- Valkyria Chronicles
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Gears of War 2
- King's Bounty: Легенда о рыцаре
- Devil May Cry 4



Уже в самом конце 2008 года я прошел Devil May Cry 4. Игра заставляет почувствовать, что это такое – одолеть босса, найти секретную нычку с ценным призом, набить очков на S-рейтинг. В Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots то же можно сказать лишь о паре миссий (например, в самом конце, на корабле), но и их хватает с лихвой, чтобы тихо сползти на пол, восхищаясь работой Кодзимы. Gears of War 2 попроще, но на то и жанры у игр бывают разные. Очень много времени я провел за “King’s Bounty: Легенда о рыцаре”: по-моему, это идеальный вариант игры для России. Но все же самой интересной для меня оказалась Valkyria Chronicles – я заметил ее еще на Tokyo Game Show 2007 и с тех пор ждал с нетерпением.

Наталья Одинцова

- Devil May Cry 4
- Persona 4
- The World Ends With You
- Odin Sphere
- Valkyria Chronicles



Не устаю петь дифирамбы Persona 4: это и впрямь нужно суметь – сделать такой сиквел, который бы оказался не хуже расхваленной на все лады предшественницы. Нежно люблю Odin Sphere – и за «кустовую баранину», и за грандиозные схватки с боссами, пусть во время них игра порой и тормозила так, что мама не горюй. Жалею, что в список не удалось втиснуть GrimGrimoire – хорошие консольные RTS встречаются ой как нечасто. Надеюсь, что в ближайшее время сумею доверстать упущенное и таки пройду Gears of War 2. И конечно, по-прежнему обожаю Devil May Cry 4.

Денис Никишин

- Dead Space
- Valkyria Chronicles
- Soulcalibur IV



Полистав перечень релизов 2008 года, я с удивлением обнаружил, что из всего длинного списка могу выделить всего три новинки, которые мне действительно понравились. А ведь вроде и играл много, и с жанрами экспериментировал... Ну да бог с ним – три так три. С Soul Calibur, думаю, понятно. Мой любимый жанр, моя первая игра для PS2. И хотя еще рано судить о судьбе четвертой части как файтинг-дисциплины в России, в ее огромном потенциале мы не сомневаемся. Ради Valkyria Chronicles я купил PS3, и для меня «Хроники» стали маленькой революцией, прорывом в болоте бессмысленных игровых сюжетов. А Dead Space под конец года умело сыграл на моих теплых чувствах к «Чужим» в частности и к научной фантастике в общем.

Юрий Левандовский

- Soulcalibur IV
- Guitar Hero: World Tour
- Gran Turismo 5: Prologue
- Fallout 3
- Lost Odyssey



Прошлый год был не просто богат хитами – складывалось впечатление, что разработчики, боясь закрытия всей игровой индустрии, выпустили все самое лучшее на пару лет вперед. Поэтому, даже если в 2009-м выйдет только Killzone 2 и Resident Evil 5, я с удовольствием переиграю еще раз Mirror’s Edge, позову друга пострелять в Army of Two, освоюсь полностью в мире LittleBigPlanet, доберусь до MGS 4, снова полюбуюсь на великолепную DMC 4 и, наконец-то, сяду помедитировать на Braid. А ведь еще не опробованы мотоциклы в Burnout Paradise и не покорен «Город Ангелов» в новом Midnight Club... Мне кажется, к современным играм нужно прикладывать мини-останавливатель-времени, так как без него совершенно непонятно как тренироваться в SC4, разучивая новую песню в GH: WT.

Александр Устинов

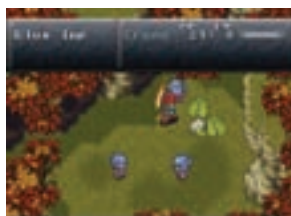
- Audiosurf
- Fallout 3
- Mirror’s Edge
- Braid
- Army of Two



Пользуясь случаем, также хочу упомянуть другие игры, которые не попали в пятерку лучших, но достойны внимания, а именно: Gran Turismo 5 Prologue – лучшая демо-версия лучшей гонки на свете; Alone in the Dark – самая революционная и самая недооцененная; Persona 3 – великолепная JRPG, которая мне понравилась даже при нелюбви к жанру; World of Goo – чудесный пазл, который я заметил слишком поздно; Valkyria Chronicles – красивая, небанальная и просто очаровательная игра; Far Cry 2 – сам не понимаю почему, но провел за ней уже 23 часа и все еще не надоело; Battlefield: Bad Company – благодаря разрушаемости – ориентир для будущих масштабных шутеров про войну.

Евгений Закиров

- Chrono Trigger (DS)
- Persona 4
- Dead Space
- Majodo (PC)
- Dynasty Warriors 6



Хотя в 2008 случился настоящий наплыв давно ожидаемых игр, из них мне запомнилась только Dead Space. То ли потому, что попробовать все новинки я так и не успел, то ли потому что хватало и других забот. Скажем, Dynasty Warriors 6, несмотря на все недостатки, вполне заслуженно может называться «любимой игрой». Как и вечный Chrono Trigger и, конечно, застрявшая в старом поколении консолей Persona 4. Все они достойны называться лучшими. И эроге Majodo достойна тоже!

Степан Чечулин

- Gears of War 2
- «Анабиоз: Сон разума»
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- Call of Duty: World at War
- Ninja Gaiden II

Мне 2008 год запомнился, в первую очередь, количеством разочарований. Вокруг каждой «перспективной» игры поднимался невероятный шум, то и дело чудилось, что вот сейчас увидишь действительно гениальное творение, а в итоге — сплошные косяки. Список на самом деле пугающий: Prince of Persia, Tomb Raider: Underworld, Mortal Kombat vs. DC Universe, Mirror's Edge, Tom Clancy's EndWar, Far Cry 2, Silent Hill: Homecoming, Fable II, Dead Space... Игры, от которых я ждал прорыва, оказывались всего лишь развлечением на пару часов. Ни одну из них не хотелось пройти до конца. Были, впрочем, и светлые моменты. Gears of War 2 стала лучшим в мире боевиком, «Анабиоз» заставила поверить в будущее отечественной индустрии, Call of Duty: World at War можно было сравнить с головокружительными американскими горками, как, впрочем, и любой выпуск сериала, в World of Warcraft: Wrath of the Lich King с удовольствием играю до сих пор. 2008 стал годом миллиона «хороших» блокбастеров, слепленных по единому лекалу. Хорошо это или плохо — пока не решил.



Сергей Цилюрик

- The World Ends with You
- Super Smash Bros. Brawl
- Left 4 Dead
- Fire Emblem: Radiant Dawn
- Alone in the Dark

По-хорошему, в этом списке не хватает Team Fortress 2, к которой весь год выходили обновления и на которую я потратил куда больше времени, чем на любую другую игру. Также хочу особо отметить десятую Fire Emblem — пусть она не столь инновационна, как обласканная Valkyria Chronicles, зато в ней сюжет достаточно интересный и нет присущей «Валькирии» приторной анимешности. Alone in the Dark я просто никак не мог забыть после нью-йоркской командировки — да и игра, как ни крути, впечатляет. Ну, а топ-3 и вовсе не нуждается в дополнительных комментариях. Разве что сознаюсь, что The World Ends with You я вот-вот пройду на сто процентов, чего раньше не делал, кажется, ни с одной игрой.



Артем Шорохов

- Lost Odyssey
- The World Ends With You
- Army of Two
- Burnout Paradise
- LittleBigPlanet

Как бы странно это ни прозвучало, но подвести свои собственные итоги оказалось куда сложнее «официальных» — ведь пришлось полагаться не на объективное качество каждой игры, а на сугубо личные — порой парадоксальные и нелогичные — эмоции и чувства, пережитые в минувшем году. Неприлично большому числу более чем достойных кандидатов пришлось отказать на подступах к пятерке «условно лучших», а некоторые категории (скачиваемые игры или те, до которых, как говорится, еще просто руки не дошли) и вовсе откинуть, дабы не путали мысли и не мешали предаваться воспоминаниям. Невероятно, но итог изрядно удивил меня самого — мне-то думалось, что стадия увлеченности JRPG уже давно осталась позади, а выходит, не случилось просто за последние годы игр, способных вернуть былое восхищение жанром. А в 2008 их оказалось целых две. Определенно, очень хороший выдался год!



Илья Ченцов

- The Graveyard
- MySims (PC)
- Sexy Seaside Beachball
- Sledgehammer
- Castlevania: Order of Ecclesia

В 2008 году я с подачи Михаэля Самина несколько расширил для себя категорию «казуальных» игр. Разработчики, бедные, все еще думают, что если они сделают монстров страшнее, а сейвы пореже, игра сразу станет хардкорной и «настоящей». А по-моему, так — если у вас механика в стиле «прыжок, бах-бах», вы должны осознавать, что в ваше творение будут играть урывками, как в «собери три шарика». Не стоит ее затягивать и усложнять только потому, что «так все делают». Впрочем, перелом геймдизайнерского сознания понемногу происходит, пусть произведения нового поколения зачастую и представляют собой сатиру на игры старого. Итог: люблю Sexy Seaside Beachball и The Graveyard как самую веселую и самую тонкую пародию; люблю MySims за уход от «бабах». Sledgehammer — лучшая казуалка, Order of Ecclesia — лучшая Castlevania.



Дарльз Чиккенс

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- LittleBigPlanet
- Grand Theft Auto IV
- Spore
- Wario Land: The Shake Dimension

От души порадовался купленной PlayStation 3, поскольку ни на чем другом в работы студии Кодзимы и сбежавших из Lionhead британцев не поиграть, а ведь именно они творят с головой то, что в последний раз удавалось, пожалуй, первой Metal Gear Solid и Final Fantasy VII — целое десятилетие назад. С другой стороны, Fallout 3 как-то не оправдал: вроде бы и складно все, но уже минут через сорок хочется запереть коробку с диском во что-нибудь крепкое, а ключ отправить в космос.



Алексей Голубев

- Dead Space
- God of War: Chains of Olympus
- Fallout 3
- Star Wars: The Force Unleashed
- Too Human

Наверное, почему в мой личный список попали очередная God of War и Fallout 3, объяснять не стоит. Красочная The Force Unleashed стала чем-то вроде воплощения мечты о «правильной» игре по Star Wars. Страшная Dead Space удивила больше, чем заочно расхваленная Gears of War 2, например. Что же до Too Human... по-прежнему готов подписаться под каждым словом, сказанным о ней в обзоре. Но созданный разработчиками мир, круто замешанный на скандинавской мифологии, буду помнить еще очень долго. **СИ**





PlayStation
Network



playstation.ru
www.playstation.ru



18+



KILLZONE® 2

**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ХЕЛГАН!
РОДИНА ДЛЯ НИХ. АД ДЛЯ ТЕБЯ.**

Вторжение начинается. На этой враждебной планете вы не встретите ни лесов, ни полей. В душном полумраке угрюмых скал, среди развалин и таинственных конструкций за каждым углом таится опасность. В воздухе чувствуется запах грядущей бури. Небо Хелгана озаряется вспышками электрических разрядов. Хелгасты будут отчаянно защищать каждую пядь своей земли, и сама планета обернет свой гнев против вас. Этот поход никто не сможет назвать увеселительной прогулкой.

Killzone 2 - долгожданный эксклюзив для PLAYSTATION 3. Техническое новаторство и беспрецедентная детализация графики сочетаются в этом боевике с бешеной динамикой игровых сцен, полным драматизма сюжетом и продуманным коллективным режимом. Это настоящая революция в жанре - конкурентам придется потесниться!



PLAYSTATION 3



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Мастера против роботов

Игровед широкого профиля Грег Костилян как-то сравнил компьютерные ролевые игры, особенно массивно-онлайновые, с костюмами из магазина готовой одежды. Они не так дороги, как сшитые на заказ, с их изготовлением меньше возни; возможно, они не придутся вам точно впору, но, зная свой размер, вы наверняка разбудете что-то более-менее подходящее.

Но что же, по мнению Грега, является аналогом костюма, сделанного портным точно по вашей мерке? Игра увлеченных «на-стольчиков», ведомых хорошим гейм-мастером (GM), который и модуль сочинит в соответствии со вкусами товарищей, и на каждое их действие придумает адекватную реакцию мира. Такие вот посиделки, считает Костилян, и есть один из лучших способов играть вообще.

Разумеется, существует особый сорт геймеров — и другой сорт ведущих. Первые всячески стараются «сломать» предложенную им историю: «Давайте убьем этого стража ворот, 5 XP-то не лишние; давайте не будем обращаться к таинственному старику с белой бородой, сидящему в темном углу таверны, а лучше напьемся и пристанем к официанткам; извините, я не могу сражаться с этим драконом, паладинам запрещено работать в субботу». Формальные причины такого поведения могут быть самыми разными — от обычного манчкинизма до излишне жесткого отыгрыша роли — но очень часто приключения идут на подобные выходки, когда понимают, что подсунутое им мастером приключение шаблонно и линейно. Плохо подготовился перед игрой — пусть теперь отдувается во время нее! Впрочем, если мастер в состоянии импровизировать, он еще может избежать провала.

Именно «игре поперек правил» и посвящены книги *Game Night* и *Saving Stone** Джона Нексуса, известного в узких кругах редактора сетевого издания *Critical Miss*, «журнала для дисфункциональных геймеров». В них рассказывается о том, как шестеро «богов» решили про-

вести время за чем-то вроде партии в *Dungeons & Dragons*. Герои попадают во множество комических ситуаций, то и дело сказанные или не сказанные вовремя слова оказываются причиной неожиданных сюжетных поворотов, а внезапно выясняющиеся обстоятельства заставляют небожителей переигрывать куски приключения заново.

Книги Нексуса, пусть и юмористические, наглядно показывают, чем живой ведущий отличается от виртуального. Ключевое слово уже было сказано — импровизация. Если игроки придумывают нестандартные выходы из складывающихся ситуаций, а игра не импровизирует им в ответ, это может сильно раздражать, даже если «правильные» варианты прописаны детально и интересно. Этим страдают — не могут не страдать! — даже такие шедевры, как *Fallout* и *Mass Effect*, а уж о MMO и говорить не приходится — в городах стоят автоматические раздатчики квестов, в полях бегают автоматические раздатчики очков опыта. На этом фоне удивительно, что никто до сих пор не выпустил MMORPG про роботов (не тех, что гигантские и боевые), что-то вроде онлайн-версии *Scrapland*, мира, который люди однажды населили механизмами, а потом забыли — а те и делают, что запрограммировано. Это сразу бы объяснило и попугайность NPC, и то, что они всем выдают одни и те же задания, и вечно возрождающихся монстров (их просто на заводах штампуют!), и существование инстансов (тут надо что-нибудь ввернуть про виртуальное пространство и копии файлов). Заодно и полигоны можно сэкономить, не жертвуя разнообразием дизайна, а уж какие шикарные карьеры можно

внедрить — от пылесоса до орбитального мусороуборщика (легкого интеллектуального)!

А впрочем, песня наша не об этом. Многие годы игры предлагали нам битвы с электронным разумом, либо симметричные противостояния геймеров в мультиплеере. В крайнем случае (если опять же говорить о MMO), гейм-мастерами были сотрудники компании-издателя, и их функция была — помогать компьютеру вести игру (я ведь не один думаю, что должно быть наоборот?). Кажется, только в сериале *Neverwinter Nights* существует полноценная поддержка игры за GM'а, но интерфейс, пожалуй, несколько громоздок для простых смертных, даже если они доки в деле проведения «квартирных» ролевых. Впрочем, с развитием «игр 3.0» инструментарий должен стать более простым, а значит, в онлайн-не появится больше мастеров, и у приключенцев будет больший выбор. В конечном итоге, в выигрыше останутся и те, и другие.

За это мне понравилась писишная *MySims*. Да, игра сделана мастерами машинного доения из *Electronic Arts*, но построенный вами сад — он только ваш, и для всех правдами и неправдами заманенных туда симовладельцев именно вы являетесь хозяином игры, пусть даже они и думают, что просто зашли поболтать и обменяться эликсирами. Возможности у *MySims*, конечно, бедноваты, зато здесь в онлайн-режиме нет установленных разработчиками целей и правил — и это хороший повод играть по своим, по необходимости меняя их на ходу. Искренне надеюсь, что это только одна из первых ласточек и «мастерский» геймплей в ближайшее время станет общедоступным.

* Ищите новеллу *Saving Stone* на нашем диске!

КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.

на правах рекламы



Цена – 27599 рублей



www.iru.ru

iRU Brava Home 126W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 126W

процессор Intel® Core™ 2 Quad Q9300 с частотой 2,5GHz
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года

Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronica.ru

Официальный дистрибьютор ПК iRU – компания MERLION, www.merlion.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.



Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2008 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Реклама.



СЕРГЕЙ УВАРОВ

Главный редактор digitlife.ru

Кино и общество: друг без друга куда?

Как влияет национальное самосознание на кинематограф?
И есть ли обратное влияние?

В январе на российские экраны вышел фильм «Подмена» Кlinta Иствуда. В его основу легла реальная история о матери, сын которой пропал без вести, а полиция, вместо того, чтобы вести расследование, нашла другого мальчика и подсунула его женщине. Она, естественно, увидела подмену (хотя мальчик, подговоренный полицейскими, утверждал, что он ее сын) и стала требовать поиска настоящего сына. Полиция же попыталась избавиться от назойливой мамы, отправив ее в психлечебницу. Именно преступные действия (и не менее преступное бездействие) блюстителей порядка находятся в центре внимания режиссера, а фильм строится по проверенной схеме «преступление – наказание». Первую половину хронометража (немалого, к слову) полицейские всячески футболият несчастную мать и издеваются над ней, а затем роли меняются – и теперь бывшим мучителям воздается по заслугам. Наверняка люди, недоброжелательно настроенные по отношению к Америке и американской нации, скажут, посмотрев фильм: «Вот лишнее доказательство, какая у них там несправедливость на каждом шагу! Тоже мне, демократия. А методы (упечь несогласного в психушку) ничуть не лучше сталинских!». Загвоздка только в том, что показанная в фильме ситуация относится к 20-м годам прошлого века – в наши дни подобное было бы немыслимо (почему – сейчас поговорим). А главное, тот факт, что режиссер Иствуд (напомним, американец до мозга костей, консерватор, республиканец) сделал об этом фильм, наводит на совсем иные мысли. Говоря упрощенно, подобными фильмами американцы (в лице и снимающих, и смотрящих) себя бичуют и пугают – «смотрите, вот как было когда-то ужасно; теперь ничего подобного случиться не должно!». Однако здесь есть еще одна ключевая идея: как бы

глубоко ни прогнила государственная система или какие-то ее ответвления (в данном случае, полиция), в конце концов виновные будут наказаны – причем публично. В России, увы, подобное скорее сгодилось бы для фантастического фильма. Американцы же неоднократно доказывали примерами собственной истории, что даже президент может быть публично наказан за свои проступки (достаточно назвать хотя бы истории Билла Клинтона или Ричарда Никсона). Перед законом равны все. И блюстители порядка – они не взятки собирают, а действительно охраняют покой граждан. К слову, современные американцы доверяют полиции целиком и полностью – коррупция почти немыслима (попробуйте предложить взятку американскому полицейскому!), произвол – тоже. Любопытно это обыграно в многочисленных ужастиках и боевиках: самый страшный момент – когда преступник появляется переодетым в полицейскую форму («Терминатор» помните?). Страшно – именно потому, что герои фильма без малейшего сомнения пускают его в дом.

Разумеется, такое было не всегда – в том же фильме Иствуда мы видим ситуацию, вполне типичную для времен Великой депрессии. Но постепенно нация смогла изжить (в глобальном плане) даже такие, казалось бы, неискоренимые проблемы, как коррупция. Не в последнюю очередь и благодаря «программированию» со стороны кино и прессы. Сразу оговорюсь, что речь идет не о каком-то сознательном «зомбировании» – просто общество естественным образом порождало соответствующие фильмы, книги, газетные и телевизионные материалы, а те, в свою очередь, влияли на общество. Причем, что бы там ни было, подсудно все равно присутствует мысль, что нация как таковая – хорошая. Да, она может какое-то время идти по неправильному пути (ведомая ту-

да кем-то «нехорошим»), может даже оказаться на грани исчезновения, но в конце концов спасется, потому что глубоко в душе каждый американец – христианин и добросознательный гражданин. Примеры подобной идеологии можно увидеть даже там, где этого совсем не ждешь: в недавнем кинохите «Темный рыцарь» была сцена, где сотни обычных граждан и такое же количество преступников из тюрем оказались на двух заминированных пароходах. Причем пульт дистанционного управления взрывчаткой с корабля заключенных оказался в руках пассажиров второго корабля – и наоборот. Преступник же объявил, что в полночь оба корабля взлетят на воздух – только если одна группа людей не решится взорвать другую. В итоге, после мучительных сомнений, голосований и прочего, люди на обоих кораблях отказываются взрывать друг друга. Идея понятна: даже перед лицом смерти американцы остаются людьми, а не волками, готовыми перегрызть друг друга. Мы сейчас не затрагиваем вопрос, насколько этот тезис соответствует реальности и что было бы, случись такая ситуация на самом деле (не дай Бог!). Важно другое: фильмы (даже, казалось бы, обычные попкорновые блокбастеры) с детства внушают нации эти идеи – скрытая пропаганда чем-то напоминает то, что мы видели в советском кино! Еще один любопытный пример – «Спаси рядового Райана» Стивена Спилберга. В России многие до сих пор издеваются над фабулой картины: в тыл врага отправляют целую группу опытных военных и поручают им отыскать пропавшего без вести рядового и вернуть его домой. Действительно, народу, героически победившему (ценой миллионов погибших) в Великой Отечественной войне, подобная завязка покажется как минимум дикой. И, скорее всего, даже в Америке ничего сколь-нибудь похожего произойти не могло – ни тогда,

ФИЛЬМЫ, КАК СНЫ У ЧЕЛОВЕКА, ПОКАЗЫВАЮТ «ПОДСОЗНАНИЕ» ОБЩЕСТВА.

ни сейчас. Но этим фильмом Спилберг, а также вся американская кинообщественность (фильм собрал целый урожай премий, включая «Оскары» в основных номинациях) продемонстрировали один очень важный для любого демократического государства принцип: ценна каждая человеческая жизнь, и государство существует ради человека, а не человек ради государства. Кстати, вот это для Советского Союза было как раз-таки немисливо, потому что тоталитарные режимы, наоборот, пытаются вбить своим гражданам в головы противоположную идею: ты — не индивидуальность; ты лишь винтик в огромной машине, которая движется в направлении, указанном мудрым вождем; твое предназначение — в том, чтобы эта машина двигалась; общественное (то есть машина) важнее индивидуального (то есть винтика). Поэтому самопожертвование — приветствуется. Оговорюсь, мы сейчас не пытаемся утверждать, что героизм советских солдат в Великой Отечественной был напрасен и что лучше бы наши прадеды сражались с американской философией в головах. Нет, возможно, войну только потому и удалось выиграть, что вся нация стала как одно целое и не щадя себя дала отпор захватчикам. Но когда то же самое происходит и в мирное время и когда человек ощущает себя не личностью со своими правами и свободами, а частью системы — вот это действительно проблема. А может ли быть иначе, если людям с детства внушали, что они «рождены, чтоб сказку сделать былью» (то есть не для того, чтобы просто быть счастливыми, а именно для достижения некой общей цели)? В кино это не могло не проявиться — и не потому, что было распоряжение сверху, а просто потому, что создатели филь-

мов росли и формировались в среде, где были распространены именно такие идеи.

У американцев же — все наоборот. И поэтому любая война (какие бы благие цели она ни преследовала) отражается в фильмах не как некий героический этап в истории США, а как жестокое и, в сущности, противоестественное явление. Собственно, войн-то в истории Штатов было не так уж и много, но две последние масштабные кампании — Вьетнам и Ирак — вызвали блестящий (и, что интересно, оперативный) отклик Голливуда! «Апокалипсис сегодня» Фрэнсиса Форда Копполы, «Взвод» Оливера Стоуна, «Охотник на оленей» Майкла Манна — эти ленты во многом сформировали отношение американской нации к вьетнамской войне, а сегодня мы видим, фактически, повторение этой ситуации, только уже в связи с Ираком: за последние три-четыре года на экраны вышло сразу несколько лент на данную тему: «Морпехи» Сэма Мендеса, «Без цензуры» Брайана де Пальмы, «В долине Эла» Пола Хаггиса... Естественно, они как-то повлияли на общественное мнение (хотя бы косвенно), но могли ли они появиться, если бы отношение к этой войне у нации было бы менее скептическим? Едва ли...

Получается, что кино и общество — они постоянно оказывают взаимовлияние. Фильмы, как сны у человека, показывают «подсознание» общества, неизбежно отражают какие-то базовые ценности, идеологическую платформу нации... Но в то же время они и влияют на нацию — с детства укрепляют в сознании людей те самые базовые ценности и идеологическую платформу. Возможно, это и есть один из признаков «здоровья» общества? Или одно из условий?



На полках

Лучшие игры в продаже



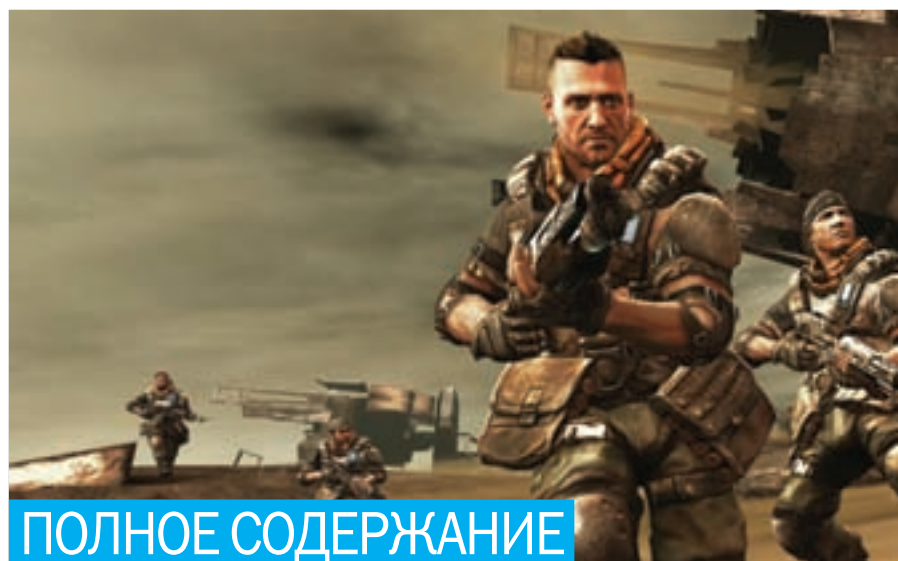
Константин Говорун

В прошлом мы довольно часто публиковали рецензии под грифом Import Review. Это означало, что рассматривалась версия для США (иногда – для Японии), поскольку в Европе игра не была анонсирована (или же должна была выйти с полугодовой и более задержкой). В наше время такие ситуации встречаются реже, но до конца себя не изжили. В частности, Persona 4 как раз пока доступна только в США, а до Европы доберется позже. Но по-настоящему важные игры, вроде той же Killzone 2, добираются до нас без задержек. И сразу на русском языке.

«Страна Игр» рекомендует

Killzone 2 (PS3)	9.5
shooter.first-person.sci-fi	
Shin Megami Tensei: Persona 4 (PS2)	9.5
role-playing.console-style	
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (PC)	9.5
role-playing.MMO.fantasy	
Lord of the Rings Online: Mines of Moria (PC)	9.5
role-playing.MMO.fantasy	
Midnight Club: Los Angeles (Xbox 360, PS3)	8.5
racing.street.arcade	
Grand Theft Auto IV (PC)	8.5
action-adventure.freeplay	
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360)	8.5
action-adventure.platform/racing	
Wario Land: The Shake Dimension (Wii)	8.5
action.platform.2D	
A Vampyre Story (PC)	8.0
adventure.third-person	
Saints Row 2 (Xbox 360, PS3, PC)	8.0
action-adventure.freeplay	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Killzone 2 (PS3)	66
Shin Megami Tensei: Persona 4 (PS2)	72
Sonic Unleashed (PS2, PS3, Wii, Xbox 360)	76
Midnight Club: Los Angeles (Xbox 360, PS3)	80
Saints Row 2 (Xbox 360, PS3, PC)	84
MySims (PC)	88
MySims Kingdom (Wii)	90
GTA IV (PC)	92
Lips (Xbox 360)	94
Lego Batman: The Video Game (PC, Xbox 360, PS3)	96
LocoRoco 2 (PSP)	98
A Vampyre Story (PC)	102
Rise of the Argonauts (PC, Xbox 360, PS3)	104

Спец

MMORPG, которых в России нет	106
------------------------------	-----

Дайджест

Dark Sector (PC)	118
DEFCON (PC)	118
Diabolik: Один против мафии (PC)	118
007: Квант милосердия (PC)	119
Arena Wars Reloaded (PC)	119
Перри Родан. Цена бессмертия (PC)	110
Супергномы (PC)	120
Космический торговец (PC)	120
Резня в космосе (PC)	120

Смотрите
также



Обзоры на DVD

Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн

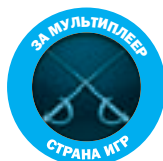
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV

Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ



Также в этом месяце

Afro Samurai

(PS3, Xbox 360, 27 марта 2009 года)

Экшн по мотивам одноименного аниме о путешествиях чернокожего самурая по безумному миру, где древние традиции сосуществуют с футуристическими технологиями.

Bionic Commando

(PC, PS3, Xbox 360, 13 марта 2009 года)

Знаменитый сериал от Sarcos возвращается, чтобы продолжить сюжет предыдущей части и похвастаться двумя режимами мультиплеера

Samurai Shodown Anthology

(PS2, Wii, PSP, 28 марта 2009 года)

Собрание из семи частей успешного стать классикой файтинг-сериала со множеством бонусов, открываемых в процессе прохождения.

Battle Fantasia

(PS3, Xbox 360, 6 марта 2009 года)

Динамичный файтинг от создателей Guilty Gear наконец-то выходит в Европе на консолях — почти два года спустя японского аркадного релиза.

Drakensang: The Dark Eye

(PC, 20 февраля 2009 года)

Первая компьютерная игра в популярной вселенной настольных ролевых The Dark Eye со времен трилогии The Realms of Arkania.

Halo Wars

(Xbox 360, 27 февраля 2009 года)

Последнее творение Ensemble Studios — RTS во вселенной Halo, являющейся приквелом к именитой трилогии.

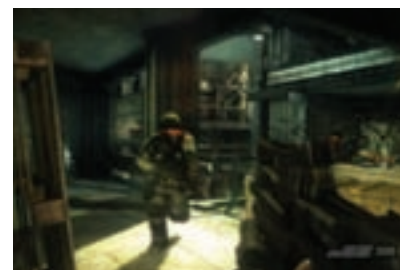
Race Pro

(Xbox 360, 13 февраля 2009 года)

Претендующий на максимальную реалистичность гоночный симулятор. Race Pro — дебют разработчиков на ниве консольных игр: предыдущие части Race выходили только на PC.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Killzone 2

Лучший из лучших. Killzone 2 — сверхсовременный шутер от первого лица, который еще долго будет оставаться одной из самых знаменитых игр для PlayStation 3. Новинка полностью оправдала ожидания.

Читайте на странице 66 и смотрите на DVD



Saints Row 2

Продолжение катастрофически недооцененного GTA-клона, на который в свое время возлагались большие надежды. Оправдались они лишь наполовину, но это не помешало THQ профинансировать продолжение.

Читайте на странице 84



LocoRoco 2

Новая LocoRoco уже не так безумна и революционна как оригинальная игра, но все еще может подарить несколько часов счастья.

Читайте на странице 98

НА ПОЛКАХ

Killzone 2

После невыдающегося старта PlayStation 3 и не очень удачных первых лет жизни консоли эксклюзивный шутер Killzone 2 воспринимается как мессия. Это не просто отличный FPS – это спаситель, главный хит для PlayStation 3 за все два с лишним года ее существования. Нам в редакцию из Sony прислали готовый, финальный билд игры задолго до ее появления на прилавках. Этот обзор посвящен одиночной части Killzone 2 – той, которую мы исходили вдоль и поперек. И хотя у нас есть способ посмотреть на мультиплеер, сейчас мы в онлайн увидим лишь двух-трех зарубежных журналистов. Упадут ли сервера после запуска, какие эксплоиты (или, проще говоря, лазейки) отыщут геймеры, как пройдут турниры, какая тактика станет массовой и окажется ли интересной мультиплеерная кампания Killzone 2 – об этом мы расскажем в еще одном материале, несколько номеров спустя. Читайте в нынешнем обзоре: земляне высаживаются на Хелган, голландцы делают потрясающие игры, переводчики путаются в показаниях, а Killzone 2 получает одну из высших оценок «СИ».



ТЕКСТ

Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation 3

Жанр:

shooter.first-person.sci-fi

Зарубежный издатель:

SCE

Российский дистрибьютор:

«Софт Клуб»

Разработчик:

Guerrilla Games

Количество игроков:

до 32

Онлайн:

<http://killzone.com>

Страна происхождения:

Нидерланды

Первая часть Killzone была то ли экспериментом, то ли результатом самообмана Sony Computer Entertainment.

Одно время компания считала всерьез, что онлайн-служба для PlayStation 2 появится в скором времени и не уступит по популярности Xbox Live. В магазины поступил сетевой адаптер для PS2 (позже, в slim-версии, разъем для ethernet-кабеля стал частью самой консоли), за ним последовал внешний жесткий диск, выходили игры с поддержкой этих аксессуаров. В 2004 году ровно за неделю до запуска Halo 2 увидела свет Killzone, которая позиционировалась как ответ Sony на сетевые шутеры Microsoft. Она же показала всю тяжесть положения. Стало очевидно, что про онлайн на PlayStation 2 говорить еще рано, а классные мультиплеерные консольные FPS хорошо удаются только Bungie. Хотя в Killzone было свое очарование и геймерам понравилось воевать с инопланетными захватчиками-хелгастами, в сетевых боях новинка опозо-

рилась. Движок работал слишком медленно и нестабильно, глубина прорисовки оказалась невысока, а онлайн-мультиплеер, даже если вам удавалось его запустить, превращался в цирк с конями: побеждал тот, кто знал больше багов и эксплоитов. Положение не спасла даже публикация патчей (это во времена PS2!): все поняли, что больного проще похоронить, чем вылечить. Провал Killzone ознаменовал собой крах онлайн-амбиций PlayStation 2 и избавление Sony от иллюзий: больше на этом «железе» сетевые игры старались не делать.

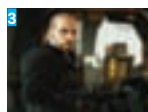
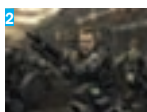
Битва слона с китом

Хотя покушение на убийство Halo с треском провалилось, в сингле Killzone оказалась гораздо более удачной. Действие происходило





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

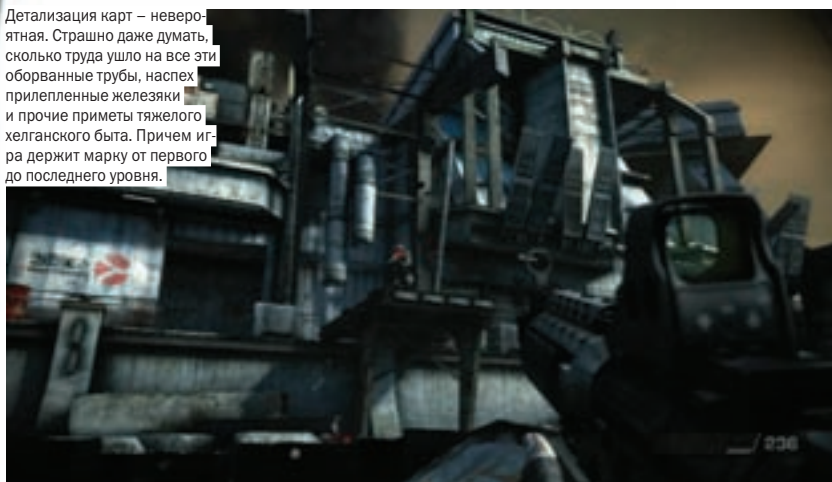


- 1 Killzone
- 2 ролик Killzone 2 с E3 2005
- 3 Resistance 2

9.5



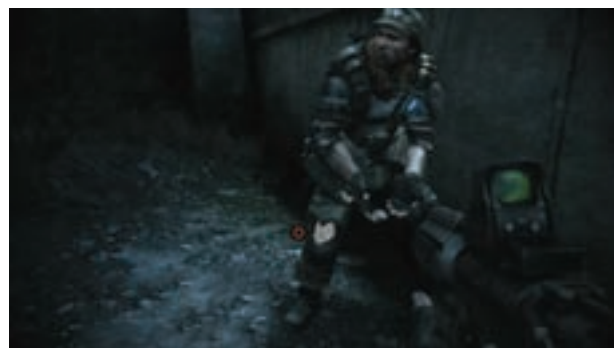
Детализация карт – невероятная. Страшно даже думать, сколько труда ушло на все эти оборванные трубы, наспех прилепленные железки и прочие приметы тяжелого хелганского быта. Причем игра держит марку от первого до последнего уровня.



на колонизированной людьми планете Векта, на которую вторгаются огромные силы красноглазых гуманоидов-хелгастов. Говорят, что хелгасты произошли от землян, много столетий назад основавших поселение на богатой, но негостеприимной планете Хелган. Жуткий климат привел к необратимым изменениям в организме новых хозяев этого мира. Колонисты стали сильнее, жестче, выносливее и возненавидели своих бывших собратьев. Хелгасты настолько привыкли к новой родине, что уже не могли существовать за ее пределами. Именно поэтому вражеские солдаты носят маски: военные защищают глаза и лицо от непривычной атмосферы, а также обеспечивают себя дыхательной смесью, похожей на воздух Хелгана. Красноглазые, тяжелые, мощные хелгасты в игре выглядят жутко и отталкивающе, а символика, напоминающая о нацистах, не оставляла сомнений: перед нами – персонализированное вселенское зло. Достижение Яна Темплара, главного героя первой части, было скромным: блицкриг на Векте провалился, но война еще только начиналась.

Между тем в реальном мире события развивались по знакомому сценарию. Как в свое время Microsoft стала владелицей Bungie и заставила студию работать только над Halo, так и Sony ввела нидерландскую студию Guerrilla Games в круг своих внутренних команд. Голландцы с тех пор тоже трудятся над одним-единственным сериалом. В 2006 году на PlayStation Portable вышел экшн Killzone: Liberation, где, как ясно из названия, Яну Темплару удалось окончательно освободить Векту от войск хелгастов. Игра получилась очень приличной – видимо, опыт и ресурсы Sony пошли студии на пользу. И, наконец, перед нами Killzone 2: люди высаживаются на Хелган и начинают операцию по принуждению к миру. Ох уж эта Killzone 2! Сейчас ни для кого не секрет, что скандально известное видео с E3 2005 года не имеет к финальному произведению никакого отношения. По слухам, CG-графику делала отдельная, специально приглашенная команда. Переглядываешь ролик сейчас и видишь, что костюмы, дизайн техники, главные действующие

И, НАКОНЕЦ, ПЕРЕД НАМИ KILLZONE 2: ЛЮДИ ВЫСАЖИВАЮТСЯ НА ХЕЛГАН И НАЧИНАЮТ ОПЕРАЦИЮ ПО ПРИНУЖДЕНИЮ К МИРУ.



щие лица – все совсем по-другому. И все же обещанный уровень качества, без сомнения, достигнут. Редкая современная игра выглядит лучше Killzone 2.

Гостя из будущего

Итак, космические корабли землян приближаются к Хелгану. Из вступительного ролика мы узнаем, что звездный флот врага не оказывает сопротивления, что Ян Темплар теперь командует одним из звездолетов, а новый главный герой – уроженец Векты по имени Томас Севченко – служит бок о бок со знакомым по прошлым играм сержантом Рико Веласкесом. Наши четверо солдат принадлежат к отряду «Альфа», которому уготована тяжелая и непростая битва. Парни вместе с другими штурмовиками высаживаются на планету врага. Игроку отдают первые, новичковые приказания: прикрыть, помочь, обстрелять. Ничего этого делать не хочется. Ты ошалел, на твои зрение и слух обрушивается лавина диковинных впечатлений. Графика – потрясающая. В наш век, когда количество полигонов и номер версии шейдеров давно уже не свидетельствуют о качестве картинки, авторы Killzone 2 нашли массу иных способов сделать свое произведение впечатляющим и правдоподобным. Это игра света в комнатах хелганских казарм и грязь на улицах чужой столицы, это громоздкие, пылящие солдаты противника и вязкая темно-красная

Вверху справа: Товарищ подставляет руки и ждет, когда мы полезем через преграду. А мы не спешим, оцениваем дизайн военной формы (не фонтан, у хелгастов лучше) и детализацию модели (очень недурно).

Посередине: Killzone 2 старается обойтись минимальным числом HUD (то есть, индикаторов на экране). Огромное количество нужной информации приходит прямо из игрового мира. Например, время до взрыва гранаты отсчитывает таймер на корпусе: чем больше лампочек подсвечено, тем ближе детонация.

Апокалипсис завтра

Начальную карту раз сто показывали на выставках и, если вы следили за происходящим, то наверняка ее узнаете. Позже «Альфа» начинает продвижение вглубь вражеской территории. Оказывается, Хелган чрезвычайно богат петросьяном... то есть, простите, петруситом, на котором и работает мощное оружие злодеев. Зловещие электрические башни, легко уничтожающие все в пределах досягаемости, останавливают продвижение земного конвоя. «Альфа» отправляется в путешествие по деревням и заводам Хелгана, чтобы подорвать мощь вражеской военной машины, так сказать, изнутри. А финал напоминает прошлогодний Call of Duty: World at War, разве что наши товарищи штурмуют не Рейхстаг, а дворец тирана Сколара Визари. Всего в игре десять уровней, и на их прохождение уходит около шести-десяти часов в зависимости от уровня сложности (их здесь четыре). На минимальном можно носиться по уровню с ножом и, выкрикивая гнусные ругательства и делая неприличные жесты, резать хелгастов, как свиней. На максимальном события принимают совсем другой оборот. Враги становятся смертельно опасны, а все, что выглядит простреливаемым, им на самом деле является. Еще одно достижение физической модели Killzone 2: пулю можно загнать через любую дырку. Металлические решетки, неплотно пригнанные стальные пластины, щелочки в заколоченных окнах — вы или научитесь пользоваться ими, или погибнете. В игре очень сложно найти «невидимую стену», зато неочевидных бойниц — полным полно.

В одиночной кампании герою позволяют нырять в укрытие и атаковать врага, оставаясь в относительной безопасности. Камера при этом всегда отображает происходящее в режиме от первого лица, и видите вы то же, что и Севченко: стенку перед носом да прижатое к ней оружие. В мультиплеере такая функция отсутствует по соображениям, видимо, баланса, но и в сингле лишь подчеркивает важность укрытий и не более того. Оружие знакомое: револьвер, пистолет-пулеметы, автоматы, тяжелые пулеметы, снайперская винтовка. Из экзотики — базака и бесполезный огнемёт с крошечным радиусом атаки. В одиночном режиме мы также обнаружили уже упомянутый и зверски эффективный нож, которого в недавней мультиплеерной бете отчего-то не было. Размеренное течение кампании прерывается то поездкой на танке, то уровнем на гигантском боевом роботе, то битвой с боссом. Спецпротивники не особенно сильны и представляют собой, как правило, улучшенные версии обычных врагов. Их несложно отправить на тот свет за две-три минуты боя.

Местный колорит

Сюжет довольно долго прозябает в вязком, вдоль и поперек исхоженном болоте стиля «милитари»: защиты конвой, прикрой наших, воссоединись с товарищами, выдержи оборону, возьми штурмом... Маховик раскручивается ко второй половине игры, когда в дело вступает хелгастский полковник Радек. Трагически гибнут ключевые герои, происходят важные события, влияющие на ход войны. В последней заставке Севченко сидит на ступенях и думает (читаем по лицу): «Да кому она нужна, эта война!» Через всю одиночную кампанию проходит тема суровой мужской дружбы, верности долгу и товарищам. Очевидно

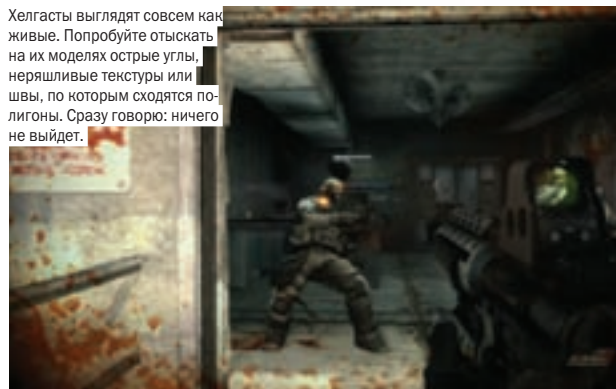
Огнемёт на скриншотах почему-то выглядит гораздо лучше, чем в игре. На самом деле радиус поражения невелик, пламя быстро гаснет, враги мгновенно погибают (и тоже тухнут). Интересно, какое применение этому оружию найдут кулибины из мультиплеера.



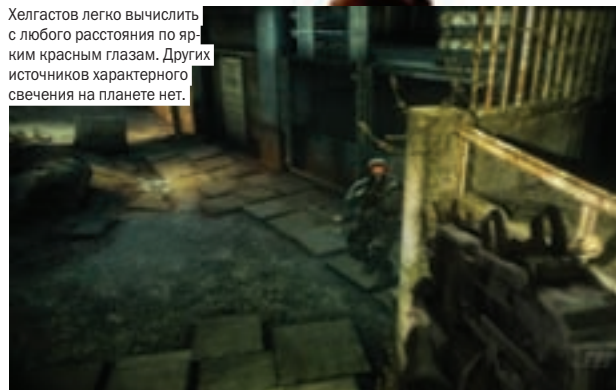
влияние сериала Gears of War — и здесь, и там несколько хмурых мужиков сражаются с кровожадными пришельцами. Если уж на то пошло, то именно Gears of War более других шутеров схожа по духу с Killzone 2. В русской версии игры (а ее можно выбрать на старте Killzone 2 среди других европейских локализаций) герои описывают войну тупыми и мужественными пассажами вроде: «Это вам не гребаная учеба!» или «Тут главный узел. Взорвем его — все нахрен гакнется». Хелгастов они называют «хелгами», а про начальников думают, что те «кого угодно на смерть отправят, лишь бы их самих за жопу не взяли». Локализация отличная: когда начинается бой и со всех сторон слышится гвалт на родном языке, поневоле кажется, что игру делали соотечественники. И субтитры, и озвучка грамотны и хороши... только по-своему. Очевидно, ими занимались люди, не знакомые друг с другом. Многие реплики переводятся по-разному, попадают и серьезные расхождения. Например, космический корабль в титрах — «Новое солнце», в озвучке — «Сверхновая». Летающий автоматический дрон хелгастов произносится как «БЭТИ», записывается как «АТАК». Смешной конфуз получился в самом конце кампании, когда один из переводчиков, получивший, видимо, классическое советское образование, называет second floor «третьим этажом», хотя в данном случае, и это совершенно очевидно, имеется в виду этаж второй. Это единственная серьезная ошибка перевода, в остальном он правилен и грамотен. И хотя Sony научила своих переводчиков русскому языку, но, похоже, не научила тому, что такое хорошо и что такое плохо. Приведенный выше

ОЧЕВИДНО ВЛИЯНИЕ СЕРИАЛА GEARS OF WAR — И ЗДЕСЬ, И ТАМ НЕСКОЛЬКО ХМУРЫХ МУЖИКОВ СРАЖАЮТСЯ С КРОВОЖАДНЫМИ ПРИШЕЛЬЦАМИ.

Хелгасты выглядят совсем как живые. Попробуйте отыскать на их моделях острые углы, неряшливые текстуры или дышвы, по которым сходятся полигоны. Сразу говорю: ничего не выйдет.



Хелгастов легко вычислить с любого расстояния по ярким красным глазам. Других источников характерного свечения на планете нет.



ДОСТОИНСТВА Умопомрачительная графика, потрясающий звук в формате 7.1, гнетущая атмосфера войны будущего, доведенный до совершенства геймплей.

НЕДОСТАТКИ Погрешности русскоязычной локализации, огромное количество ругани в нашей озвучке.

РЕЗЮМЕ Лучший из лучших. Killzone 2 – сверхсовременный шутер от первого лица, который еще долго будет оставаться одной из самых знаменитых игр для PlayStation 3. Новинка полностью оправдала ожидания. Драматичная одиночная кампания погружает игрока в битву за планету Хелган, а мультиплеер на 32 участника (!) – лучший на платформе. Вне сомнений, нас ждут бесконечные сетевые турниры, новые карты и дополнительные возможности для мультиплеера. Killzone 2 пришел всерьез и надолго.

Эффект разлетающейся кроввицы совершенно нереалистичен, но красив, чертняка, неимоверно.



То самое специальное место, в котором игра демонстрирует возможности модели разрушений. До такого состояния можно довести лишь несколько строений во всем сингле.



кровь, это волны на берегу, развевающиеся полотнища флагов и ветер, гонящий по степи клубы пыли. Движок идеально стабилен, он держит тридцать кадров в секунду в любой переделке, и мы, как бы ни старались, за все прохождение все равно ни разу не столкнулись с «тормозами». Во многом за эффект погружения ответственна потрясающая игровая «физика» – в кавычках, потому что речь идет не только о привычных законах сохранения импульса и энергии. Авторы воссоздали редкое и оттого еще более притягательное ощущение «голливудского реализма». Оружие не только выглядит как настоящее, но так же убедительно бухает при стрельбе, да еще и с разным звуком в зависимости от количества патронов в магазине. Если вы обладатель акустики 7.1, помогите вам господь: с ней бой становится реальным до мурашек по коже – хочется вжаться в кресло и сидеть в уголке на первом уровне, чтобы не убило. Когда при стрельбе очередь попадает в бетон, дальше палить бессмысленно: поднявшееся облако пыли скрывает цель. Гранаты герой бросает, немного вращая головой, и из-за этого нельзя точно предсказать, куда попадет снаряд. Если резко дергать башкой, оружие чуть уходит в сторону, а изображение становится нечетким из-за легкого эффекта размытия. Севченко неловок и нетороплив: он движется и по-

ворачивается медленно, прыгает неохотно, ужасно долго перезаряжает оружие, с трудом прячется в укрытиях – именно благодаря этой жизненной медлительности ты веришь в происходящее. Прекрасно сделана анимация: и хелгасты, и земляне нервно выглядывают из-за баррикад, картинно прыгают от гранаты и красиво, по-киношному выпускают последний вздох. Огромные уровни загружаются быстро и надолго – до следующей паузы играешь минут по сорок. Нельзя ткнуть пальцем в какое-то из достижений Killzone 2 и сказать что-то вроде: «тут моделируется вращение пули в нарезном стволе, и вот именно благодаря этому все становится как по-настоящему». Нет. Ничего не моделируется. Но видно, что авторы Killzone 2 вложили в разработку огромное количество денег и труда. Не один месяц они провели в поисках подходящего настроения, того неосознаемого духа, из-за которого один FPS похож на фильм от Спилберга, а другой – на игру в солдатиков. Не знаю, как им удалось этого добиться. Более того, не исключено, что авторы и сами не смогут этого объяснить. Но от факта не уйти: Killzone 2 – суровая война будущего, в которую веришь. Картинка на экране, звук в колонках и вибрация в контроллере играют на твоих нервах. Минута после начала первого уровня, а ты целиком по ту сторону экрана, в окопах Хелгана.

Разрушим до основания... или нет?

Система разрушений в Killzone 2 играет более важную роль, чем может показаться. В одиночной кампании есть даже специальное показательное выступление: Севченко садится за станковый пулемет, а напротив – дом в несколько этажей, и на каждом по толпе хелгастов. Вы открываете шквальный огонь, и от несчастного строения несколько минут кряду откалывается штукатурка и вокруг него поднимаются облака строительной пыли. Даже бетонные плиты не выдерживают, и в конце концов здание превращается в развалины. Таких показательных сцен в сингле несколько, и все – очень хороши. В остальных случаях, в обычной игре используется впечатляющая модель косметических разрушений. Это значит, что многие объекты приходят в негодность с виду, но вечны по конструкции. Например, можно долго обстреливать колонну, и пули будут оставлять следы, сбивать облицовку, отстреливать куски материала... но окончательно разрушить колонну все-таки не удастся. Мы считаем, что косметической модели разрушений для такого шутера более чем достаточно. Когда начинается перестрелка в небольшом зале, по воздуху летит пыль, клочья какой-то грязи, бетонная крошка – создается полная иллюзия настоящей битвы.

Контроллеры к бою!

Killzone 2 поддерживает Dual Shock 3, а значит, в нужное время контроллер будет вибрировать у вас в руках. Но и обычный SixAxis не забудь. Когда Севченко надо крутануть вентиль, игра просит вас взять контроллер и повернуть его в воздухе направо. Затем следует нажать шифты (Севченко сжимает вентиль) и повернуть контроллер против часовой стрелки – и вентиль на экране сместится вслед за движениями геймпада! Действие нужно повторить несколько раз, до тех пор, пока вентиль не будет открыт. Еще один подобный случай – постановка бомб: необходимо нажать шифт-рукоятку и повернуть ее сначала в одну сторону, потом в другую. Любопытно сделана снайперская винтовка: если вы дергаете контроллером, дергается и прицел. Если держите геймпад ровно и спокойно – пуля пойдет точно в цель. Идеи отличные, и все же этими тремя случаями использование SixAxis и ограничивается. Взяв старый контроллер, вы лишаетесь вибрации, без которой впечатление от боев останется неполным. Берите Dual Shock 3 – и на вас будут работать сразу и моторчики, и гироскопы.

Севченко попробует себя в должности командира танка, а позже и в роли пилота могучего боевого робота.



Вверху: Похоже на тот самый первый трейлер? Еще как! Если у вас большой телевизор и хорошая акустика, Killzone 2 окажется гораздо более зрелищным, чем любой военный фильм.

пример с «жопой» довольно безобиден. Когда начинается серьезная заварушка, поле боя быстро превращается в поле брани. Плохое слово на букву «с» неумолчным эхом перекачивается по рядам бойцов освободительной армии, то и дело слышны выкрики типа:

- Твою мать!
- Мать твою!
- Мать твою... за ногу!

Отключить эту ругань нельзя. На уродливом Хелгане, в тяжелых боях она смотрится уместно, и все же мы считаем, что Sony не должна заставлять игроков слушать мат. При желании те же мысли можно было выразить гораздо более хлесткими выражениями в рамках приличий. Наконец, если уж вы оставляете столь крепкую лексику, подумайте о детях! Воинствующий родитель услышит такое – и запретит подходить к консоли на год вперед. Так сделайте хотя бы специальную кнопку, которая бы отключала обсценную лексику.

После войны

Даже после того, как вы посмотрели последнюю заставку, игра всегда найдет, чем вас занять. После завершения кампании Killzone 2 открывает доступ ко всем чекпоинтам на всех картах и любых уровнях сложности. Где-то запрятаны эмблемы хелгастов (надо уничтожать) и разведданные (надо собирать). Отыщите их все – получите трофей и бонус. Пройдете все уровни без единой смерти – еще один трофей, на максимальной сложности – другой. Есть и более интересные задачи, например, взорвать одной гранатой себя и двоих хелгастов или победить босса быстрее, чем за полторы минуты. Вся статис-

тика отслеживается, можно даже посмотреть, на сколько процентов вы «прошли» сингл. А получить заветную сотню будет очень не просто. Даже когда вы исходите сингл вдоль и поперек, остаются перестрелки с ботами на сетевых картах – полная эмуляция мультиплеера, разве что участников может быть всего 16, а не 32. Именно в этих ситуациях показывает свои возможности искусственный интеллект ботов. Компьютерные солдаты ведут себя жизненно и правдоподобно, грамотно выполняют любые задачи и эффективно достигают целей миссии.

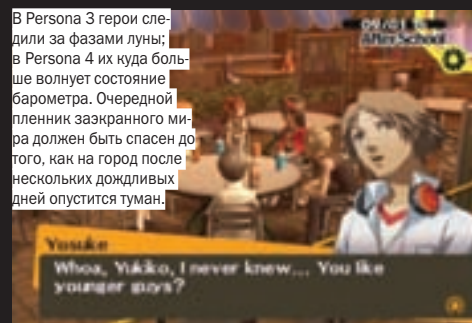
А как же мультиплеер? Вот что мы недавно писали о бета-тесте: «Killzone 2 задумывается как главный многопользовательский шутер на PlayStation 3, и мы готовы отдать ей этот титул уже сейчас. В бета-тесте мы увидели замечательную, уникальную графику, стабильный и быстрый движок, продуманный и масштабный мультиплеер, грамотную поддержку кланов и турниров. Игры такого уровня на всех консолях можно пересчитать по пальцам». Сейчас мы еще не знаем, как покажет себя сетевой режим Killzone 2 после релиза, но сомнений нет: это будет грандиозный запуск. Даже титры (перечисление разработчиков) сделаны оригинально и богато, авторы словно говорят нам: смотрите, нам не жалко выкинуть десятку-другую тысяч долларов на титры – представляете, как мы потрудились над игрой? И действительно, Killzone 2 оправдала наши надежды и превзошла ожидания. Она – наилучшее доказательство того, что Sony сегодня делает консольные шутеры не хуже Microsoft, а дальнейшая судьба PlayStation 3 может быть очень удачной. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Shin Megami Tensei: Persona 3
- 2 Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
- 3 Persona 2: Eternal Punishment

9.5



В Persona 3 герои следили за фазами луны; в Persona 4 их куда больше волнует состояние барометра. Очередной пленник заэкранного мира должен быть спасен до того, как на город после нескольких дождливых дней опустится туман.

Yusuke
Whoa, Yūko, I never knew... You like younger guys?

Shin Megami Tensei:



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

Сериалы Persona и Final Fantasy относятся к одному и тому же жанру, но если о «Фантазиях» непременно вспоминают тогда, когда требуется пример типичной RPG, то за «Персонами» закрепилась слава «игр не для всех». При этом, что интересно, создатели вовсе не собирались сделать нишевый проект – по их замыслу, для хардкорщиков предназначены выпуски основной линейки Megami Tensei. А как раз Persona, как представительница побочной ветви, рассчитана на более массовую аудиторию, причем старательно избегает конкуренции с фэнтезийными товарками. Действие в сериале непременно разворачивается на улицах современных городов, противниками и союзниками

выступают исключительно те мифические существа, которые упоминаются в верованиях народов мира, а едва ли не главными противником героев становятся их же собственные нерешенные психологические проблемы. Тем не менее, по сравнению с той же Final Fantasy, в первых двух Persona на порядок больше различных правил и условностей (сказывалась родословная Megami Tensei), и по-настоящему дружелюбной к пользователям стала лишь третья Persona. Правда, с оговорками: ведь когда смерть главного героя в бою приводит к неминуемому Game Over, ничем иным как пережитком «олдскульных» времен такое условие назвать нельзя. И в то же время в этом и была прелесть новинки – кажется, ни у кого язык не повернулся сказать, что сериал оболванили на

потеху широкой публике. Напротив, Persona 3 единодушно хвалили за новаторство, не исключая, конечно, и традициям (кстати, в «СИ» этот выпуск получил оценку «9.0»)

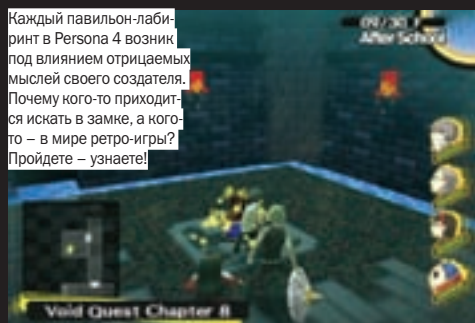
Persona 4 оказалась в незавидном положении: ей предстояло прийти на смену расхваленной родственнице, а между тем уже первые скриншоты красноречиво свидетельствовали – графический движок и даже ключевые элементы геймплея ничуть не изменились со времен третьей части. В Atlus не первый раз поступают подобным образом – две части SMT: Digital Devil Saga настолько похожи (и вдобавок сюжетно переплетаются), что воспринимаются как одно произведение, разделенное на два эпизода. Но, как выяснилось, сходство Persona 4 и Persona 3 не затрагивает сюжет. Эпатажа по-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Ничем не уступает Persona 3 и за счет множества мелких нововведений увлекает даже сильней. Сценаристы, как и раньше, на высоте – рассказывают о переживаниях героев так, что те не выглядят надуманными.

НЕДОСТАТКИ Тяжкое наследие «хардкорных» времен: энное количество квестов, к которым не предусмотрено никаких пояснений и приводящая к Game Over смерть главного героя в бою. Вдобавок поражает бедность графики: если попался один монстр-стол, значит, впереди точно ждут еще пять, только другой расцветки.

РЕЗЮМЕ Где-то на задворках Японии жизнь бьет ключом: школьники занимаются самообразованием, подрабатывают после занятий и налаживают личные связи. И вдобавок расследуют мистические преступления. Симбиоз «симулятора ученика» и традиционной RPG, еще более тесный, чем в Persona 3, и еще более удачный.



Принеси мне голову прекрасного принца!

Как в Final Fantasy XII, героев поощряют истреблять монстров не только ради лишних очков опыта, но и лута – когтей, зубов, обрывков ткани и слитков металла. Как только оружейник-NPC заполучит достаточно ингредиентов, то выставит на продажу изготовленный из них предмет. К сожалению, заранее нельзя предсказать, что получится из очередной «платиновой короны» – аксессуар, оружие или броня.

Persona 4

Знайте: если гигантский плазменный телевизор в супермаркете очень долго не покупают, то возможно, чудо техники все равно не простаивает без дела. Ведь оно – Persona 4 тому свидетель! – может послужить дверью в параллельный мир.

убавилось: героям больше не требуется символически застрелиться, чтобы вызвать сверхъестественного помощника-Персону. Зато страхи и проблемы персонажей-подростков обсуждаются по-прежнему открыто – возможно, даже откровенней, чем в предыдущем выпуске. Более того, хотя изменения в правилах не настолько значительны, чтобы обе игры различались так же, как, скажем, FF X и FF XII, нововведения сильно меняют впечатление от прохождения. Не сказать, чтобы разработчики вознамерились стать еще ближе к среднестатистическим любителям RPG – условие насчет гибели главного персонажа по-прежнему остается в силе, а хорошую концовку удастся увидеть лишь в том случае, если вы пять раз выберете в решающем диалоге правильные и при этом не самые

прозрачные варианты ответов. Главный сюрприз – в сельской глухомани, куда попадает герой Persona 4, занятий находится куда больше, чем в островной академии из Persona 3.

Что мой подопечный будет делать после уроков – клеить конверты (повышает прилежание!) или переводить (лишний плюс к выразительности!)? Или же он почитает книжку (картинки в детской книге о жуках, как выяснилось, повышают смелость и уровень познаний одновременно)? Или же дождется непогоды, чтобы отправиться в школьную библиотеку и там позаниматься (при таких условиях ученический багаж знаний растет как на дрожжах – даже выполнение домашних заданий не так эффективно)? А может быть, прежде чем отправиться спать, он заглянет в местный госпи-

таль – подзаработать денег, убирая за больными, и заодно набраться храбрости? Времена, когда приходилось «всего-навсего» метаться между караоке-баром и кинотеатром, прошли.

Если все вышеперечисленное заставит вас припомнить The Sims или, скажем, Princess Maker, вы недалеко ушли от истины: «симулятор школьной жизни» в Persona 4 (к слову, как и в Persona 3) – такая же важная составляющая геймплея, как и более привычные в RPG квесты да бои, позволяющие развить характеристики героев. Как и прежде, элементы другого жанра идут «Персоне» только на пользу. Персонажа буквально вынуждают вести насыщенную жизнь – не будешь подрабатывать и заниматься дополнительно – не сможешь развить характеристики, которые так

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 2
Жанр:
role-playing, console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix (Европа),
Atlus (США)
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Atlus
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.atlus.com/persona4
Страна происхождения:
Япония

Запад есть Запад, Восток есть Восток

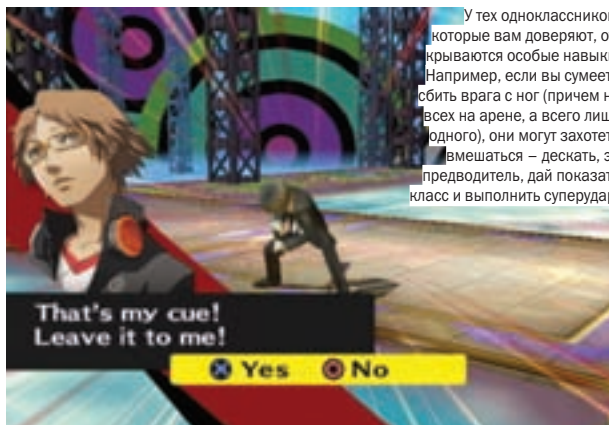
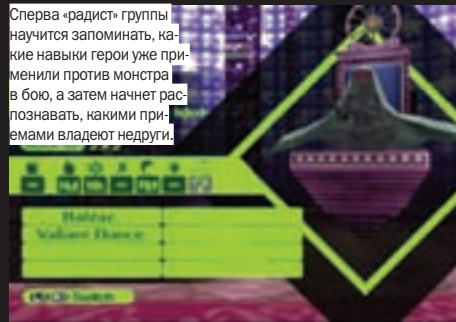
Особенности японского менталитета проявляются уже в начальных событиях Persona 4. Направляясь в школу, герой становится свидетелем несчастного случая: будущий одноклассник падает с велосипеда, кое-как поднимается с земли, ему больно. Игра даже не оставляет вам возможности выбирать. «Лучше пройти мимо!» – гласит сообщение, автоматически появляющееся на экране. Следующая сцена: спустя «игровые» полчаса, пострадавший одноклассник вновь получает пинок по больной коленке – на этот раз за то, что расколошматил одолженный DVD. Игра снова не позволяет вольностей: «Лучше не связываться!» – велит герою подсознание.

С одной стороны, кажется что персонаж просто избегает неприятностей. Дескать, зачем связываться с непонятным типом, который ломает DVD довольно симпатичных девушек, да еще и ездить не умеет. С другой – совсем уж оба несчастных случая его не сломили. У пострадавшего есть шанс справиться с ситуацией самостоятельно. И герой своим невмешательством ему этот шанс предоставляет. Нам такая модель поведения кажется удивительной. А у японцев, очевидно, норма.

Отныне квесты раздают даже рядовые горожане.



Сперва «радиист» группы научится запоминать, какие навыки герои уже применили против монстра в бою, а затем начнет распознавать, какими приемами владеют недруги.



У тех одноклассников, которые вам доверяют, открываются особые навыки. Например, если вы сумеете сбить врага с ног (причем не всех на арене, а всего лишь одного), они могут захотеть вмешаться – дескать, эй предводитель, дай показать класс и выполнить суперудар!

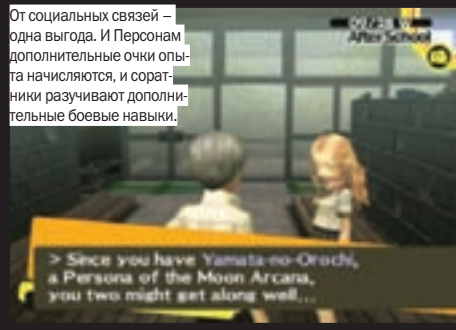
Ненадуманные разговоры

Каждое знакомство (commu link) представляет собой законченную историю. По ходу развития событий персонаж, с которым общается герой, переживает некий личный кризис, эмоционально взрослеет. И даже вроде бы предсказуемые истории (например, модница Ай осознает, что красота – далеко не главное, а затем – что даже несмотря на недостатки, она вовсе не такое никчемное существо, как ей сперва показалось) поданы так, что от них не тянет отмахнуться и обзвать набором клише.

Все монстры отображаются на поле, но увернуться от них довольно сложно – уж очень притягивает нечисть.



От социальных связей – одна выгода. И Персонам дополнительные очки опыта начисляются, и соратники разучивают дополнительные боевые навыки.



пригодились бы в диалогах с одноклассниками и не только. Более того, некоторые знакомства не удастся даже завязать, если герой недостаточно смел или общителен. А ведь именно личные связи (по терминологии Persona – commu links) позволяют преуспеть в боях. Чем больше вашему бойцу доверяют спутники, тем лучше проявляют себя на поле сражения: например, время от времени помогают сбитым с ног соратникам подняться и даже охотно принимают удар на себя. Взаимоотношения с остальными персонажами также окупаются: чем лучше герой их понимает, тем больше бонусных очков опыта получают при рождении Персоны, находящиеся под покровительством того же Аркана Таро, что и сам commu link. А хорошо развитая и разучившая немало навыков Персона переплунет по полезности более хилых соплеменниц, даже если из-за врожденных слабостей ее нельзя будет назвать универсальным оружием.

Постоянные встречи со знакомыми и диалоги – единственный способ лучше понять окружающих (и развить соответствующие commu links). Разумеется, среди вариантов фраз попадаются «неблагоприятные» – скажем, если напрямую заявить признанной красавице школы, Ай Эбихаре, что ей стоило бы последить за манерами, то на дальнейшее продолже-

ние бесед можно не рассчитывать. Во всяком случае, сперва потребуется заглядеть вину перед зазнайкой. В то же время куда реже, чем в Persona 3, возникает ощущение, что безголовый и безымянный главный герой – эгоист и к тому же двуличная скотина; нет, он действительно старается понять других людей. То есть, старается все же игрок, но при этом играющему не кажется, что в каких-то случаях создатели просто вынуждают его кривить душой.

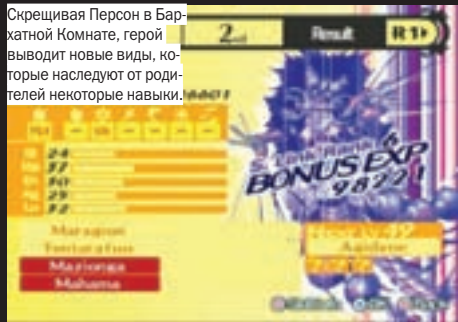
Сочетать учебу, общественную жизнь и ночные расследования таинственных преступлений (а проще говоря, походы в подземелья) не трудней, чем раньше, хотя внеклассных занятий прибавилось, а времени как будто убавилось. Ведь школьники отправляются на битву не ночью, а сразу после уроков. Зато они больше не устают во время боев (а значит, и болезни их потом не изведуют). Так что теоретически гонять монстров можно до тех пор, пока не закончатся лекарства и средства, восстанавливающие SP. Кроме того, заскраный мир, куда попадают персонажи Persona 4, вовсе не похож на гигантский многоуровневый Тартар. Скорее, он напоминает киностудию с несколькими павильонами: здесь есть и сауна, и стриптиз-клуб, и даже штаб-лаборатория безумного ученого, причем в каждом отдельном лабиринте от силы восемь-десять этажей. Правда, это

не означает, что получать уровни стало заметно проще. На практике же то и дело хочется сохранить игру (ведь смерть главного персонажа оборвет приключения), а сейвпойнт есть только в начале подземелья и перед комнатой с боссом (промежуточные боссы сейвпойнтов, как правило, не устаиваются). Вдобавок, раньше, возвращаясь ко входу в Тартар, команда автоматически залечивала раны и восстанавливала SP. Теперь же (да и то не сразу) бойцам придется обращаться к лекарю – местной кицунэ (лисе-духу). Как и платные целители из Digital Devil Saga, за услуги она дерет втридорога. Даже со скидкой (в случае, если вы разовьете соответствующий Commu Link) особо часто к ней за помощью не набегаешься – золотого запаса не хватит. Кроме того, упразднены телепорты: моментально покинуть павильон удастся лишь в том случае, если у героев есть специальный (и поначалу довольно дорогой для школьников) предмет, или же одна из Персон главного героя знает заклинание Traesto. Еще два варианта – добраться до сейвпойнта на последнем этаже или вернуться пешком на первый, попутно отбиваясь от врагов, которые вовсе не норовят, как в былые времена, удрать восвояси, заведя слишком уж сильных противников.

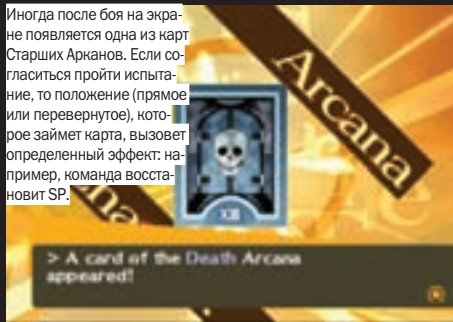
Неприятели достаточно разнообразны, любят сбиваться в группы, восполняя недо-



Скрещивая Персона в Бархатной Комнате, герой выводит новые виды, которые наследуют от родителей некоторые навыки.



Иногда после боя на экране появляется одна из карт Старших Арканов. Если согласиться пройти испытание, то положение (прямое или перевернутое), которое займет карта, вызовет определенный эффект: например, команда восстанет SP.



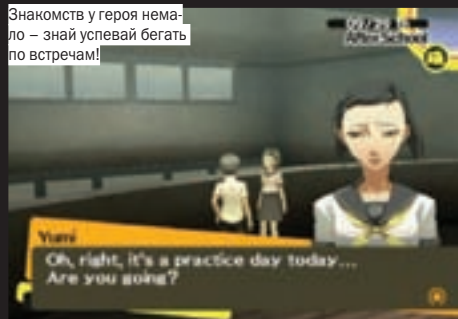
Atlus традиционно делает очень хорошую английскую озвучку всех переведенных RPG, но в этот раз пожалела, что японской дорожки на диске нет: очень уж хотелось проверить, действительно ли голоса Юкико Амаги и Тие Сатонака в обеих версиях звучат одинаково – несколько старше, чем сами барышни выглядят на экране. Кстати, диалоги в *comm links*, в отличие от сюжетных, не озвучиваются.



В зазканье скрытые стороны характера обретают форму, и у персонажа появляется своеобразный темный двойник. Пока герой отрицает свои эмоции, двойник – монстр-Тень. Когда же он принимает их и обучается самоконтролю, Тень превращается в Персона.



Знакомств у героя немало – знай успевай бегать по встречам!



статки друг друга, но внешне разные виды зачастую различаются лишь цветом (и вдобавок многие перекочевали в четвертую часть напрямую из *Persona 3*).

Резко увеличилось число квестов: ради одних потребуется штурмовать подземелья, ради других – караулить, например, несколько дней подряд определенного персонажа, поскольку за одну встречу выпросить у него все не удастся. Именно вторая разновидность поручений оказывается наиболее зубодробительной и «хардкорной» – попробуй угадай, с кем нужно поговорить и что сделать, чтобы некий горожанин излечился от кошкобоязни. Еще один подвид заданий требует просто прогуливаться от одной улицы к другой, работая посредником между горожанами. В награду за труды героя достаются различные полезные предметы и деньги.

Как ни хотелось бы сказать, что пошаговые бои стали проще хотя бы потому, что всех четверых персонажей из активного отряда разрешают контролировать напрямую, не доверяясь AI, главного героя по-прежнему могут убить уже на первом раунде – и время от времени убивают. Тем не менее, если раньше какие-то ошибки не прощались вовсе, то теперь есть шанс сгладить их последствия. Например, если раньше в команде оказывался персонаж, уязвимый как раз к тому виду заклинаний, который ис-

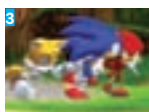
пользовали противники, то удачное попадание обеспечивало недругам дополнительный ход. Чтобы не подставляться, проще было вовсе не включать героя в отряд. Отныне же, встав в оборонительную позицию (Guard), персонажи обретают иммунитет к роковым для них атакам, что особенно важно на ранних этапах, когда у союзников главного героя нет доступа к специальным заклинаниям и предметам вроде отражающего магического приема Magic Mirror.

Особенности и достоинства четвертой *Persona* можно было бы перечислять еще долго – во врезках вы прочтаете и о том, как отныне герои добывают оружие и экипируются, и о том, как сразу видно – сценарий писали вовсе не европейцы. При этом не буду умалчивать, далеко не все в игре вызывает щенячий восторг – после того, как мне трижды пришлось перенабирать очки опыта из-за нелепой смерти героя на первом раунде стычки, «олдскульные» традиции перестали казаться мне чем-то безусловно хорошим. Но главное, что отмечаешь – несмотря на сходство, нынешний выпуск ничуть не уступает *Persona 3* и даже стал насыщенней по событиям. Его нельзя назвать нишевой игрой, и одновременно он сохраняет достаточно черт «не мэйнстримового» произведения, чтобы остались довольны те, кто следит за сериалом *Persona* с самого начала. **СИ**

НЕСМОТРЯ НА ПОРАЗИТЕЛЬНОЕ СХОДСТВО, НЫНЕШНИЙ ВЫПУСК НИЧУТЬ НЕ УСТУПАЕТ PERSONA 3 И ДАЖЕ СТАЛ НАСЫЩЕННЕЙ ПО СОБЫТИЯМ.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Sonic the Hedgehog
- 2 Sonic and the Secret Rings
- 3 Sonic Heroes

6.5

PS2
PS3
XBOX 360
WII

ТЕКСТ

Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation 2,
PlayStation 3, Wii,
Xbox 360

Жанр:

action.adventure

Зарубежный издатель:

Sega

Российский дистрибьютор:

«Софт Клуб»

Разработчик:

Sonic Team

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

PlayStation 3, Wii,
Xbox 360

Онлайн:

www.sonic-unleashed.
com/us/index.php

Страна происхождения:

Япония



Тематическое оформление уровней, как всегда, разнообразно – от сооружений, напоминающих Великую китайскую стену...



...до красочных джунглей и мегаполисов.

» Sonic Unleashed

Невероятная скорость, синие иголки, сверкающие красные ботинки и безупречно-белые перчатки – знаменитый еж снова выходит на тропу войны с мировым злом. И в этом раунде на кону не только благополучие мирных жителей, но и репутация героя.

Рецензировать очередную игру с участием Соника, согласно уже сложившейся недоброй традиции, следовало бы начать с рассказа о былых заслугах колючего бегуна и... перечисления его неудач, список которых стараниями компании Sega то и дело пополняется. Однако в этот раз мы ничего подобного делать не будем, а лучше сразу попробуем разобраться, чем новая Sonic Unleashed хороша, а чего данному проекту не хватает, чтобы стать безусловным блокбастером. Итак, поехали.

Начнем, пожалуй, с похвалы – прежде всего, в адрес графики, отдав должное как версиям для PlayStation 3 и Xbox 360, так и менее броским вариантам на PlayStation 2 и Wii. Первые две можно смело считать своеобразной компенсацией морального ущерба, нанесенного в свое время появлением кошмарной Sonic the Hedgehog образца 2006 года. Новенький Hedgehog Engine, разработанный Sonic Team, неожиданно оказался на удивление конкурентоспособным и не слишком подверженным давнишним напастям,

вроде «вываливающихся» элементов декораций. Прибавьте сюда заметно возросшее число полигонов в кадре, отличную анимацию, красочные спецэффекты и безусловно удачный дизайн многих уровней, и получите почти идиллическую картину. Почти. Потому что от идеала техническую составляющую Sonic Unleashed все же отделяет несколько мелочей, вроде нехотки возникающих притормаживаний.

На младших платформах приключения Соника, разумеется, попроще, но, тем не менее, никаких отрицательных эмоций не вызывают, несмотря на отсутствие высокого разрешения, рельефных текстур и тому подобной мишуры. Сюжетные сцены тоже смотрятся на «пять с плюсом», пусть даже смысла в них по-прежнему нет почти никакого. Отдельного упоминания заслуживает музыкальное сопровождение: выслушав в разное время немало упреков за увлечение рок-мотивами, авторы неожиданно для всех вдруг отдали предпочтение оркестровой музыке. Радоваться или огорчаться этому обстоятельству – вопрос личных пристрастий; у нас, во всяком случае, саундтрек никаких отрицательных эмоций не вызвал. Что до озвучки диалогов, то с ней, как и с уже упомянутым вскользь сюжетом, очевидно, нужно смириться, как с неизбежным злом, – и, по мере сил, просто не обращать внимания.

**С ЗАХОДОМ ВИРТУАЛЬНОГО СОЛНЦА НАСТУПАЕТ ВРЕМЯ
ЕЖА-ОБОРОТНЯ, И НАЧИНАЕТСЯ СОВСЕМ ДРУГАЯ ИГРА...**

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная графика для всех версий, продуманные «скоростные» уровни, множество классических для сериала элементов, приятный саундтрек.

НЕДОСТАТКИ Соник-оборотень медлителен и неуклюж, сюжет в лучшем случае вызывает усмешку, «нейтральные» уровни скучны и только мешают двигаться вперед.

РЕЗЮМЕ Если Sega продолжит двигаться в заданном направлении, у Соника есть все шансы вернуть себе былую славу ежа-победителя. Будучи далекой от совершенства, Sonic Unleashed уже не кажется насмешкой над ожиданиями поклонников. Напротив – именно они первыми оценят дизайн и скорость «дневных» уровней, которые смело можно считать главным достоинством проекта. Увлечение Sonic Team ликантропией будем расценивать как временную слабость – оборотни вполне заслуживают отдельной игры, но в мире синего ежа им делать нечего.

Отсутствие высокого разрешения в версиях для PS2 и Wii ничуть не портит Sonic Unleashed – выглядит игра на ура.



При свете солнца

Теперь перейдем к главному – собственно игровому процессу, разбирать который предстоит в два приема. Пожалуй, даже в два с половиной. Ведь для начала сотрудники Sonic Team не отказали себе в удовольствии в очередной раз заставить нас с вами общаться с местным населением. Для благой цели отведены специальные «нейтральные зоны», где вы и будете бегать за горожанами, пытаясь выудить из них побольше бесполезной информации и набрать поручений, выполняя которые, можно добыть многочисленные «подарки» от авторов, в том числе иллюстрации, видеоролики и музыкальные композиции.

Что до основных уровней, то по воле своих создателей Sonic Unleashed условно разделена на две довольно непохожие части. Первая, и наиболее приятная из них покажется хорошо знакомой каждому, кто имел дело с классическими «скоростными» выпусками сериала Sonic the Hedgehog, независимо от года релиза. Вниманию пользователя Sega предлагает трассу-уровень, напичканную развилками, противниками, простенькими ловушками и секретами. Ваша задача – в рекордный срок добежать до финиша, по мере сил уклоняясь от опасностей и собирая призы, в том числе непременно золотые кольца. Зачастую добиться желаемого результата на практике оказывается куда сложнее, чем на словах, так как очень многое зависит от условных рефлексов – бешеный темп пробежек и стремление сэкономить драгоценные секунды нечасто оставляет время на размышление. Вместе с тем вы заодно с протагонистом так или иначе заинтересованы в том, чтобы открыть как можно больше дополнительных маршрутов и найти максимальное количество бонусов. И то, и другое становится отличным стимулом для повторных забегов по уже знакомой территории ради улучшения спортивных результатов. В дизайне уровней используются и 3D-элементы, и 2D-составляющая: кое-где камера традиционно висит за колючей спиной героя, иногда мы наблюдаем за происходящим сбоку, как в любом двухмерном сайд-скроллере. На общее восприятие игры подобная смена перспектив, как ни странно, почти не влияет, зато помогает сделать этапы чуть более динамичными и визуально разнообразными.

Большая часть старых трюков по-прежнему актуальна – чему мы только рады.



ми. Еще одной удачной находкой разработчиков стали специальные движения, призванные помочь Соник-оборотню преодолевать препятствия, не снижая набранной скорости. Так, например, Quick Step позволяет ежу на полном ходу смещаться вправо или влево, продолжая двигаться вперед, а Speed Drift успешно борется с другой бедой трехмерных «Соников» – крутыми виражами. Раньше, чтобы шустро развернуться, мы волевым переходили с галопа на рысь, но Speed Drift дает возможность не терять скорости. Не забыли в Sonic Team и о традиционном ускорении – оно именуется Sonic Boost и на время превращает Соника в реактивный снаряд, способный шутя разметать большинство препятствий и недругов, встретившихся на пути. Увы и ах, с заходом виртуального солнца о Sonic Boost и других перечисленных талантах придется с грустью забыть: как только в небе зажгутся первые звезды, наступает время ежа-оборотня, и начинается совсем другая игра.

Воем на луну

Оговоримся сразу – сама по себе идея превратить Соника в зубастого, лохматого и драчливого громилу отнюдь не столь плоха, и могла бы изрядно разнообразить игровой

Вокруг света

Имея дело с мультиплатформенными проектами, мы уже не раз сталкивались с явно пренебрежительным отношением разработчиков к той или иной консоли – например, из-за технологических ограничений или меньшей популярности. Ситуация с графикой показала, что в случае с Sonic Unleashed угодить по мере сил можно всем. Если версии для PlayStation 3 и Xbox 360 получили некоторое преимущество благодаря более технологичной картинке, их выпущенная на Nintendo Wii «сестрица» постаралась взять реванш за счет заточенных под Wii-пульт элементов игрового процесса. Большая их часть реализована в «ночной» части – так, например, различные способности Соника-оборотня можно задействовать не только при помощи основного контроллера, но и «нунчака». Кроме того, уровни Wii-версии оказались удивительным образом избавлены от некоторых проблем с камерой, да и играть за оборотня приходится значительно чаще – число соответствующих этапов возросло аж до двух дюжины. Также будет нелишним отметить, что в версиях для Wii и PlayStation 2 нет занудных «нейтральных зон» – их заменили текстовыми экранами, возня с которыми занимает куда меньше времени.



Вверху: Здоровенные лапы Соника-оборотня могут вытягиваться на значительное расстояние, что помогает дотянуться даже до уклоняющихся от рукопашной врагов.

процесс элементами beat'em up. Подвела, как это часто случается, реализация замысла.

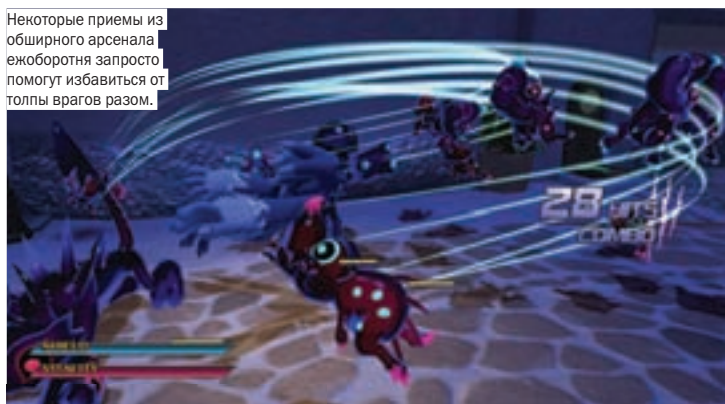
Отставив густую шерсть и пудровые кулачки, ваш подопечный становится неуклюжим и медлительным. Да, арсенал пополняется спецприемами, захватами и комбо. Но управление, относительно выверенное в дневное время суток, ночью, как ни странно, теряет быструю легкость – ощущение, что еж-тяжеловес

Герой должен быть один

Сейчас в это уже трудно поверить, но когда-то Соник благополучно обходился без активной поддержки разнообразных друзей и помощников, будь то лисенок Тейлз или ехидна Наклз. С определенной точки зрения Sonic Unleashed становится возвращением к корням сериала: несмотря на частое присутствие персонажей второго плана в сюжетных сценах, путь на игровые уровни им закрыт – там побегать дозволено только главному герою. Само собой, подобное решение сразу же сделало несколько нелогичным появление многопользовательского режима – и без него на этот раз решено было обойтись.



Кольца – единственная защита Соника от тяжелых травм – полученных, например, в результате удара ракетой по голове.



Некоторые приемы из обширного арсенала ежоборотня запросто помогут избавиться от толпы врагов разом.



плохо слушается команд, регулярно отравляет жизнь игрока. Причем самые серьезные проблемы возникали в тех случаях, когда от ежоборотня требуется не кого-нибудь избить, а, скажем, перепрыгнуть с одной платформы на другую или преодолеть пропасть, цепляясь когтистыми лапами за специально «развешенные» по такому случаю выступы. Примитивные головоломки тоже почему-то не вызывают энтузиазма, равно как и необходимость регулярно что-то куда-то передвигать, будь то деревянный ящик или ледяная глыба. Наконец, большой любви к оборотням (или просто устает к ночи?) не демонстрирует и камера – поминать ее лихим словцом предстоит довольно часто, так как предлагаемые по умолчанию углы обзора нередко оставляют желать много лучшего. В общем, подводя промежуточный итог, стоит признать задумку с превращениями любопытной, но несколько... лишней. Плюсов Sonic Unleashed она не добавляет, а вот недостатков в ней предостаточно.

Разговор об оборотнях не будет полным без рассказа о том, как Соник дошел до жизни такой. Виноват во всем, разумеется, вездесущий Эггман (он же Роботник) – пузатый злой гений вновь пытается покорить мир и ради достижения заветной цели сконструировал некое оружие, под воздействием которого энергия Изумрудов Хаоса, ранее защищав-

Устремившись к финишу, подумайте – стоит ли рисковать временем и кольцами в мимолетной схватке с иным супостатом.



шая планету Соника, освободила из недр земли существо по имени Dark Gaia. Сила чудовища оказалась столь велика, что континенты в буквальном смысле разорвало на куски – их возвращение в нормальное состояние и становится вашей первоочередной задачей. Ну а ежовая ликантропия – это всего-навсего побочный эффект одновременного «облучения» Соника энергией Хаоса и оружием Эггмана.

Оборотень в колючках

Не избавившись от всех болячек предшественни, Sonic Unleashed, тем не менее, оказалась достойной грядущих продолжений игрой – интересной, в первую очередь, поклонникам

главного героя, во вторую – людям, просто не равнодушным к жанру платформеров. Пусть уровни за ежоборотня кажутся ненужными и скучными, броская графика и сверхзвуковая скорость дневных этапов перевешивают все плохое. И все же мы не можем себе позволить не предупредить дорогого читателя: контраст между двумя «половинками» Sonic Unleashed уж слишком силен – насколько хороши дневные пробежки, настолько же скучными и странными выглядят прогулки при луне. И при этом первых существенно меньше! Так что если вы не готовы ради «хорошего» Соника мириться с его дурным антиподом, то... Выходит, вам Sonic Team опять не сумела угодить. **СИ**

Большинство противников погибает с первого же удара. Но удар этот должен быть точно рассчитан.



TUNING SHOW MOSCOW

Крокус Экспо
26 февраля • 1 марта 2009

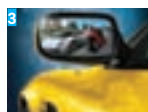
В программе:

- Чемпионат Формула Дрифт в закрытом помещении;
- Рекорд России по аэрографии: роспись полотна в режиме он-лайн 12-ю художниками;
- Мастер-классы звезд автоспорта;
- Встречи клубных команд;
- Творческие встречи со знаменитыми персонами Москвы — героями журнала «Тюнинг Автомобилей»;
- Игровая зона: компьютерные симуляторы с гонками;
- Фотогалерея уникальных работ с авточемпионатов.

PS3

XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Midnight Club 3: DUB Edition
- 2 Burnout Paradise
- 3 Test Drive Unlimited

8.5



ТЕКСТ

Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360, Playstation 3

Жанр:

racing.street.arcade

Зарубежный издатель:

Rockstar Games

Российский дистрибьютор:

«Софт Клуб»

Разработчик:

Rockstar San Diego

Количество игроков:

до 16

Обозреваемая версия:

Xbox 360

Онлайн:

www.rockstargames.com/

midnightclubLA

Страна происхождения:

США



Поначалу казалось, что выпускать Midnight Club: Los Angeles едва ли не в одно время с NFS: Undercover просто неразумно, даже глупо со стороны Rockstar. На деле же возник серьезный спор, а кто кому тут конкурент? Ведь на этот раз гоночная игра от создателей GTA выглядит лучше ну просто по всем статьям.

Midnight Club:

ДОСТОИНСТВА Шикарная графика, почти идеальный виртуальный Лос-Анджелес, захватывающий и очень динамичный игровой процесс, отличная визуализация тюнинга.

НЕДОСТАТКИ Высокая сложность игры, не слишком большой выбор деталей, погодные эффекты никак не влияют на поведение машины.

РЕЗЮМЕ Новый Midnight Club подкупает красотой и динамичностью. Когда впервые видишь этот огромный красивый город, который не похож на мегаполисы-призраки из сериала NFS, где кипит жизнь, где по тротуарам ходят люди, а по улицам ездят автомобили, вдруг понимаешь, что одного этого достаточно, чтобы счесть игру достойной быть на полке каждого владельца консоли. А когда понимаешь, что все в порядке еще и с незамысловатым, но хорошим сюжетом, и с тюнингом, и даже с физикой, игра буквально влюбляет в себя. И ни завышенная сложность, ни подыгрывающий сам себе AI, этому не мешают.

Первое и самое запоминающееся в Midnight Club: Los Angeles – это огромный потрясающий город. Причем не какой-то там выдуманный, а самый настоящий Лос-Анджелес. В принципе, эту игру даже не обязательно проходить, побеждать в гонках и заниматься прочей ерундой. Можно купить машину и просто ездить, глазеть по сторонам, читать вывески, смотреть на магазины, поражаться количеству трафика и деловито снующим по своим делам пешеходам. Как же, оказывается, надоели города без прохожих. Да здравствует жизнь! В новой Midnight Club город дышит жизнью – люди спешат по делам, машины куда-то едут, самолеты летают, а солнце заходит и восходит. Разработчики сделали все, чтобы Лос-Анджелес выглядел как можно более реалистичным, и это относится не только к отличным текстурам и моделированию. Великолепно передана смена времени суток, различные погодные условия и, конечно, неоднократно уже упоминавшиеся, люди. Сразу огорчим геймеров-садивов: задавить никого не удастся, даже если пешеход не успеет отпрыгнуть, автомобиль не причинит ему вреда. И это правильно – гонка должна оставаться гонкой.

Когда налюбуетесь – сто раз посмотрите на эффект перелета камеры с «карты города» к самой вашей машине, узнаете, каков закат на пляже и полночь, полная луна, в самом сердце мегаполиса, – обратите внимание и на саму игру. Сюжет тут, может, и простоват, зато не глуп и не надуман. Вы молодой человек, который приехал в Лос-Анджелес в поисках гонок, денег и хороших соперников. По ходу карьеры вам предстоит познакомиться с множеством новых людей, от владельца местной автомастерской до пажонов с Беверли-Хиллз. Кататься наперегонки доведется с кучей различных персонажей, и все это в обрамлении очень качественных заставок на движке – никакого CG, только скрипты. И что самое удивительное, игре это только на пользу: все выдержано в едином стиле, при этом и модели персонажей, и их анимация радуют детализацией и реалистичностью. Жаль только, собственного персонажа игроку не позволяют создать самостоятельно, нет также никаких магазинов одежды или еще чего-нибудь в этом духе. После Test Drive Unlimited и прочих «сюжетных гонок» такой минимализм слегка расстраивает. Но ненадолго – стоит добраться до гаража, и думать о каких-то там людях уже вовсе не хочется, уж больно хороши здесь автомобили.

В Midnight Club: Los Angeles более сорока средств передвижения, и каждое

можно тюнинговать на свой вкус. Причем не просто обвесить спойлерами, юбками и колесными дисками, но и выбрать отделку салона, руль, сидение – даже поставить дополнительные приборы, вроде большого тахометра. И это еще не все, например к Nissan 280ZX позволено не только приделать диски-двадцатки, но и поставить откидывающиеся наверх «ламбо-двери». В общем, в плане визуального тюнинга новач Midnight Club чудо как хороша. Особенно – учитывая то, с каким тщанием здесь сделаны все автомобили. Может, их не так и много, зато из каждого можно соорудить ровно такой, какой понравится именно вам. А ведь здесь еще и отличная система винилов, которые после нанесения на автомобиль смотрятся не дешевыми детскими наклейками, а как настоящая дорогая аэрография.

И, конечно же, помимо визуального украшения машины, проапгрейдить можно и технические характеристики. Тюнинговать позволено все – от двигателя до подвески и покрышек. Жаль лишь, что сам тюнинг «поуровневый». То есть вы не можете сами указать игре, мол, хочу расточку блока цилиндров, новые электронные «мозги» и улучшенную систему зажигания, – это оставьте симуляторам, вроде Forza Motorsport. Здесь же все просто, понятно и доступно: улучшили двигатель на один уровень – выросли заранее заданные характеристики авто.

И, раз уж зашла речь о симуляторах и аркадах, рассмотрим физическую модель игры. О, она весьма хороша! Даже, быть может, одна из лучших среди аркадных гонок, ведь машины, в отличие от последней NFS, не ездят «по рельсам» – они требуют нажатия на тормоз в поворотах и игры с педалью газа, если вы хотите подритфить, а также весьма болезненно переживают столкновения. Никаких вам чистерских поворотов об трафик и стены домов, каждое столкновение не только замедляет вас, но и калечит машину. Тут есть модель повреждения, условная, но есть: каждое ваше столкновение заполняет специальную шкалу, и если вы будете слишком много или слишком сильно вредить, у вас есть шанс убить машину совсем. При этом до самой последней минуты поведение машины ничуть не изменяется, как бы сильно ее ни били – в этом аркадная гонка всегда остается аркадной.

Гонять в новый Midnight Club очень приятно. Машины весьма отзывчиво реагируют на повороты руля и нажатия педалей, причем каждая старается показать свой характер – какие-то лучше разгоняются, какие-то лучше держатся в поворотах. Но выигрывает здесь

ЕСЛИ ВЫ ПРИВЫКЛИ К NEED FOR SPEED, ОТКРЫТЫЙ ГОРОД ПОКАЖЕТСЯ НЕПОНЯТНЫМ, СЛОЖНЫМ И СОВСЕМ НЕДРУЖЕЛЮБНЫМ.

Надписи на городских указателях, кстати, совершенно совпадают с теми, что есть в настоящем Лос-Анджелесе. Когда побываете в «Городе ангелов», можете смело ориентироваться по ним.



Снаружи машины выглядят не хуже чем изнутри – причем, как видите, даже Lamborghini можно подвергнуть небольшому стайлингу.



Разработчики сделали отличную модель не только главному персонажу, но и всем прочим гонщикам в игре. Всегда приятно соревноваться с человеком, а не с бездушным куском железа на колесах.



Los Angeles

Помимо машин найдутся здесь и мотоциклы. В гонке по плотному трафику им просто нет равных. Жаль, что мотостолкновения выглядят зачастую весьма удручающе.

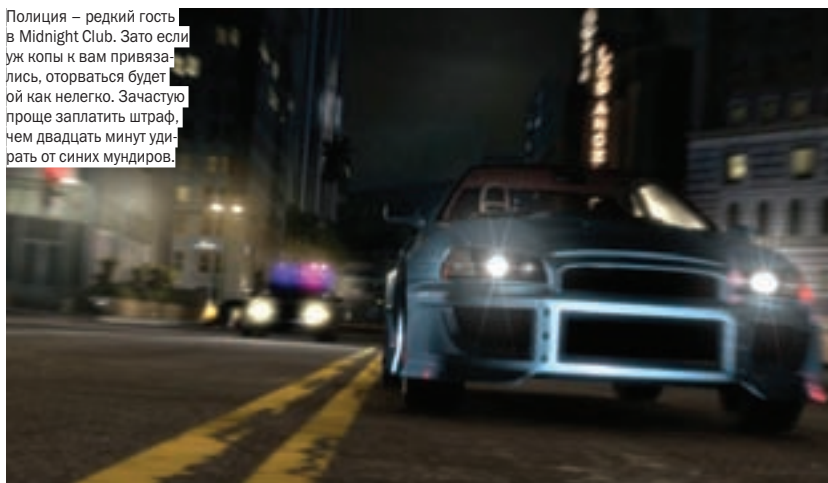


Одна из главных радостей для всех виртуальных автомобилистов: в новом Midnight Club есть вид из кабины – и какой вид! Реалистично воссозданные кокпиты, отличная тряска камеры и божественная анимация руления. Наш персонаж не просто поворачивает руль чуть вправо и чуть влево да переключает передачи, а как заправский таксист перехватывает руль, делая по несколько оборотов, – выглядит это просто обалденно. Прибавьте возможность менять расцветку салона и устанавливать понравившиеся рули и приборы, и вы получите один из самых классных видов из кабины, которые существуют сейчас в гонках. Конечно, это еще не Gran Turismo 5, но уже не картонные кокпиты из Import Tuner Challenge и уж точно не летающие по дороге приборы из Need for Speed. А ведь здесь еще и классная анимация самого пилота, если смотреть на него со стороны. Герой весьма правдоподобен за рулем, а уж как здорово выпендриваются перед стартом гонки противники – любо-дорого!

Детализация кокпитов просто отменная. Причем, в отличие от Test Drive Unlimited, их можно еще и перекрашивать. А также менять сидения, рули и даже ставить дополнительные приборы.



Полиция – редкий гость в Midnight Club. Зато если уж копы к вам привязались, оторваться будет ой как нелегко. Зачастую проще заплатить штраф, чем двадцать минут удирать от синих мундиров.



чаще всего не тот, у кого тачка лучше, а тот, кто хорошо ориентируется на местности.

Как и в прошлый раз, все гонки проходят в открытом городе. Есть как заезды по чекпойнтам, так и гонки из точки в точку, где вы сами волны выбирать маршрут. Вот тут-то и начинаются главные трудности: приходится не только следить за дорогой, но и постоянно поглядывать на карту, стараясь одновременно не пропустить один поворот и спланировать следующий. И для многих такой подход (вспоминаем вызвавшую множество споров Burnout Paradise) может оказаться как достоинством, так и недостатком игры. Если вы привыкли к Need for Speed, где вас запирают на трассе железобетонными бортами, о которые можно сколько угодно биться в бесполезных попытках вырваться за пределы проложен-

ного маршрута, открытый город покажется непонятным, сложным и совсем недружелюбным. Особенно при учете того, что количество трафика на дороге то и дело бьет все рекорды Burnout (за что вы не раз проклянете разработчиков). С другой стороны, когда привыкаешь к этому, начинаешь получать ни с чем не сравнимое удовольствие от лавирования в трафике по собственноручно выбранному маршруту. И вдруг понимаешь, что такая система открывает куда больше возможностей. Особенно это чувствуется в онлайн, где всегда в фаворе мастерство вождения и реакция гонщика – ведь мало заучить маршрут, нужно еще уметь правильно им воспользоваться.

И вот здесь, наверное, возникает главная беда Midnight Club: Los Angeles – сложность одиночной кампании. AI здесь не

КОГДА НАЛЮБУЕТЕСЬ – СТО РАЗ ПОСМОТРИТЕ НА ЭФФЕКТ ПЕРЕЛЕТА КАМЕРЫ С «КАРТЫ ГОРОДА» К САМОЙ ВАШЕЙ МАШИНЕ, УЗНАЕТЕ, КАКОВ ЗАКАТ НА ПЛЯЖЕ И ПОЛНОЧЬ, ПОЛНАЯ ОГНЕЙ, В САМОМ СЕРДЦЕ МЕГАПОЛИСА, – ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ И НА САМУ ИГРУ.

Главный герой, в отличие от персонажей большинства гонок, весьма человечен и даже за рулем вовсе не похож на манекен для краш-тестов.



просто напористый, он очень недружелюбный и дьявольски сложный для неподготовленного игрока. Помните расслабленных соперников из Undercover? Местные стритрейсеры – их полная противоположность, они постоянно висят у вас на хвосте, никогда не прощают ошибок и почти не допускают их сами. Гонки в игре делятся по сложности от «зеленых», самых простых, до «красных» – безнадежно сложных. Так вот даже в «зеленых» каждое столкновение с трафиком может обернуться для вас проигрышем в заезде. Причем если вы врезались на огромной скорости в машину, стоящую на обочине, вас прокрутит на месте раз пять, а потом вы еще будете пару секунд разворачиваться в нужном направлении. AI же в подобных ситуациях умудряется настолько быстро вернуться на трассу, что невольно поражаешься его наглости и незаурядным водительским способностям. В общем, победа в каждой гонке здесь дается с огромным трудом и нервов вы потратите немало.

Впрочем, игра подкидывает по мере прохождения пару любопытных трюков, дающих определенное преимущество над соперниками. Помимо обычного нитроса, дающего моментальное ускорение, можно пользоваться слипстримом, который ничуть не хуже того же нитроса, только для его активации нужно повисеть пару секунд за соперником. Но главная козырная карта – спецспособности. После пары часов игры вам обязательно предложат оборудовать вашу машину хитрыми приборами, позволяющими или замедлять время, чтобы увереннее маневрировать в экстренной ситуации, или, например, испускать заряд электромагнитных волн, которые глушат моторы находящихся поблизости машин. Пользуясь этими приемчиками, вы можете своевременно сбивать спесь со рвущихся вперед соперников. Это могло бы показаться нечестным в другой игре, но по отношению к местному AI – лишь уравнивает шансы на победу. **СИ**



Если оторвать взгляд от сверкающего кузова мус-танга, на заднем плане можно увидеть шагающего в одних трусах по улице мужчину. Неподалеку от пляжа это вполне обыденное зрелище.



Хоть ночные заезды и очень красивы, необычайно радует тот факт, что постоянно смотреть на неоновые вывески и спящие фары встречных машин не придется – утро, день, вечер и ночь автоматически сменяют друг друга.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Saints Row
2 GTA IV
3 GTA: San Andreas

8.0



ТЕКСТ

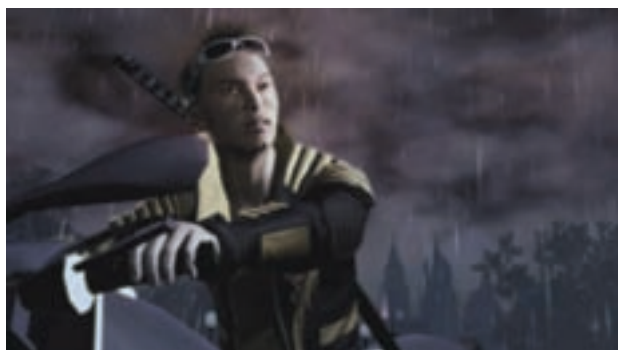
Евгений Закиров

› Saints Row 2

Неожиданно для всех разработчики решили не ограничиваться одной игрой и превратили Saints Row в мультиплатформенный сериал. Насколько же продолжение отличается от первой части?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
action-adventure, freestyle
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука» (PC)
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб» (консоли)
Разработчик:
Volition
Количество игроков:
до 12
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.saintsrow.com
Страна происхождения:
США



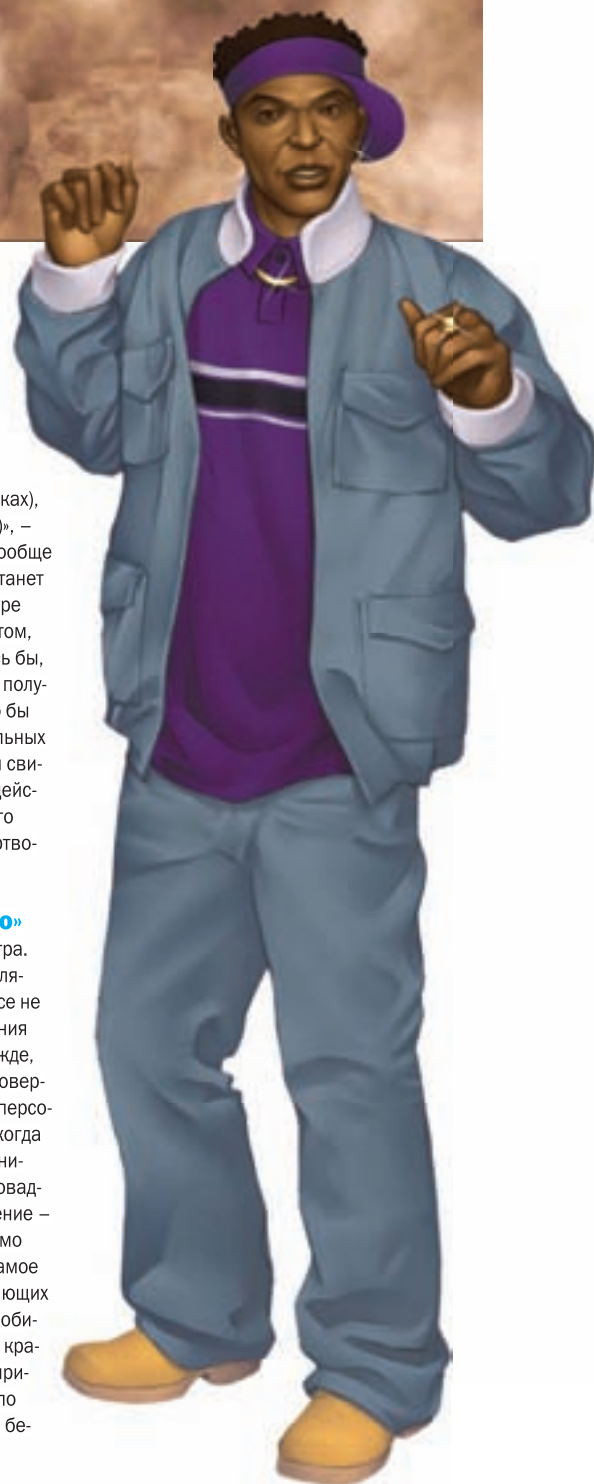
Е

вропейцы и американцы по-разному оценили Saints Row 2. В том плане, что оценки игра получила одинаково высокие, но каждый рецензент причислял к достоинствам то, что другой относил к недостаткам, и покупатель из-за подобной противоречивости нередко обращался за советом на форумы – мол, что не так с этой игрой, почему столько разных мнений? «Такой должна была стать третья GTA – несерьезной, задорной, полной дешевого пафоса, ведущей игрока по сюжету, будто бы нарочно списанному с американских криминальных сериалов», – говорят одни. «GTA – это дорогой голливудский блокбастер, в то время как Saints Row – саркастический боевик, где, по сути, «криминальной» истории не так уж и много, зато навалом смешков над американским образом жизни и узнаваемых сюжетных стереотипов из тех же сериалов про храбрых бандюг, одинаково ловко сражаю-

щихся и с бандами металлистов (на кулаках), и с якудза (нарубая друг друга катанами)», – отвечали другие. И то, и другое верно. Вообще же, лучшей рецензией на Saints Row 2 станет прямое перечисление того, что в этой игре можно сделать, с небольшой врезкой о том, чего делать не разрешают, и что хотелось бы, чтобы было в будущих выпусках. Список получился бы таким длинным, что не хватило бы и отведенных под рецензию трех журнальных полос. И, конечно, это стало бы главным свидетельством того, что в плане свободы действия Saints Row 2 переигрывает грозного конкурента в лице GTA IV, многим пожертвовав ради достижения этой цели.

«Некрасиво» не значит «плохо»

Например, Saints Row 2 – некрасивая игра. Может показаться, что первая часть выглядела даже лучше, и это впечатление вовсе не обманчиво: текстуры высокого разрешения здесь можно встретить разве что на одежде, нелепо блестящей и все равно бедно и совершенно не нарядно выглядящей. Модели персонажей хороши разве что в редакторе, а когда доходит до дела, вдруг выясняется, что внимательно подобранная походка героя, повадки, гримасы, черты его лица и телосложение – все это кошмарно, уродливо, неприятно для консолей нового поколения. То же самое можно сказать и про город, и про населяющих его людей, и про интерьеры, и про автомобили. К бедной, лишенной деталей, лоска и красоты графике Saints Row 2 потребуются привыкнуть, и привыкание это займет немало времени. Это – единственная серьезная бе-



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Огромная свобода действия, переработанная экшн-часть, возможность кооперативного прохождения, удобный интерфейс, интересные задания.

НЕДОСТАТКИ Соревновательный мультиплеер безнадежно неинтересен, визуальная часть разочаровывает, утомляет необходимость выполнять много второстепенных заданий.

РЕЗЮМЕ Продолжение катастрофически недооцененного GTA-клона, на который в свое время возлагались большие надежды. Оправдались они лишь наполовину, но это не помешало THQ профинансировать продолжение. Сериал продолжает развиваться по выбранному пути: в сиквеле учтены все недочеты оригинала, и это заметно с первых же минут – система вождения стала еще удобнее, перестрелки встречаются чаще, а красивейших взрывов в кадре подчас больше, чем горожан. При этом Saints Row 2 совсем не похожа на GTA IV – и это главное ее достоинство.

Трактор – что твой танк! Зачем обгонять противников, если их можно просто уничтожить?



SAINTS ROW 2 – НЕ GTA IV, ЕЕ ДОСТОИНСТВА В ДРУГОМ. ДУРАЧЕСТВО, НАРОЧИТАЯ НЕРЕАЛИСТИЧНОСТЬ ФИЗИКИ, ВЗРЫВЫ НА КАЖДОМ ШАГУ, ВОЗМОЖНОСТЬ ПОУЧАСТВОВАТЬ В УЛИЧНЫХ ГОНКАХ, СИДЯ ЗА РУЛЕМ ТРАКТОРА...

да Saints Row 2, и одновременно первое, что бросается в глаза геймеру. Остается либо смириться, либо сразу отказаться от прохождения, потому что чем дальше, тем хуже. Камера полюбит крупные планы, а сценки станут раз от раза все драматичнее, и неуклюжим болванчикам придется по мере скудных сил отыгрывать эмоции и переживания. Несомненно, здешнему «кино» далеко до диалогов Нико и Романа, не в последнюю очередь потому, что персонажи новой Saints Row больше похожи на уродливых кукол, чем на людей.

Достоинства сиквела первой freerplay-игры на Xbox 360 в другом. Дурачество, нарочитая нереалистичность физики, взрывы на каждом шагу, возможность поучаствовать в уличных гонках, сидя за рулем трактора, прыжки с парашютом в высотном здании (именно в здании, внутри – мы не ошиблись), бандитские перестрелки и самая невероятная работа из всех когда-либо придуманных для видеоигр. В Saints Row вы зарабатывали на жизнь, бросаясь под колеса автомобиля,

разоряя страховые компании? В сиквеле вы будете разрезать таких жуликов бензопилой, а оператор местной телестудии попросит показать ему больше крови и насилия, «потому что иначе рейтинг у репортажа будет какой-то совсем низкий». Пока в интернет-сообществах обсуждают пошлость и вульгарность современных видеоигр, в Saints Row 2 предлагают защищать порнозвезд во время автограф-сессий и, создав героя-девушку, играть в ho-ing в VIP-комнатке казино. Только здесь, в Saints Row 2, геймер найдет по-настоящему свободный виртуальный мир. Только здесь «голый персонаж» – не герой в неснимаемом нижнем белье, но человек с мозаикой на причинном месте. Бегайте по Стилутер-Сити голышом, шокируйте прохожих и целующиеся парочки! Volition посчитали, что именно такой «подлинной свободы» не хватает freerplay-проектам, и сделали все как надо.

Но перемены на этом не заканчиваются. Погоня стали проще, а экшн-часть существенно доработана и выдвинута на передний план.

Редактор персонажей в Saints Row 2 стал функциональнее и разнообразнее: появилось много дополнительных настроек – гримасы, жесты, походки. К несчастью, пользоваться им не очень удобно. Многочисленные параметры не сопровождаются никаким объяснением, а любая попытка подкрутить ширину глаз делает из «стандартной» головы страшного гоблина. Велика вероятность, что игрок попросту выберет герою телосложение, походку, прическу и голос, да на этом и остановится. Желающие создать виртуального себя могут попробовать воспользоваться инструкцией на Gamefaqs.com, но и она вряд ли способна существенно помочь. В общем, несмотря на выдающиеся достижения (или попросту громоздкость) редактора в Saints Row 2, оценить его по праву сможет разве что пластический хирург. Зато сравнительно простым оказался «редактор банды»: игрок может выбрать стиль одежды для членов группировки да машины, на которых они будут патрулировать районы и приезжать на подмогу. Быстро, просто, красиво!



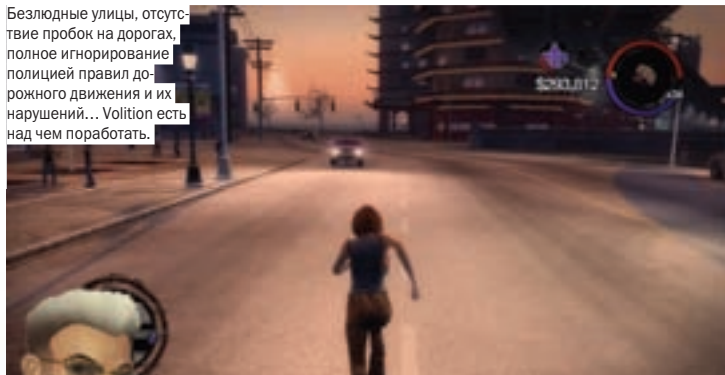
Вверху: Путешествуя по городу, можно встретить специально подсвеченные участки, на которых разрешается наносить граффити. При желании граффити-узор вашей банды всегда можно поменять.

Проще говоря, если случается погоня, то почти всегда машиной управляет NPC, а от игрока требуется палить по преследователям из банды и наслаждаться красочными взрывами. В то же время, в миссиях по захвату территории или простых бандитских рейдах рассчитывать на компьютерных напарников не стоит – тут уж либо в дело вступает знакомый автогонщик (кооперативный режим работает безупречно), либо ближайший магазин оружия истощает запасы пулеметных лент и патронов. Сама же система миссий перекочевала прямо из первой части: чтобы получить доступ к сюжетным заданиям (поделены между враждующими группировками, «копать» под которые можно параллельно), требуется заполнить шкалу «уважения», выполняя дополнительные задания. Они, в свою очередь, тоже с подвохом: во-первых, чем круче одет персонаж (то есть чем дороже на нем одежда), тем больше уважения он заработает с выполнения одной второстепенной миссии; во-вторых, такие поручения разделены

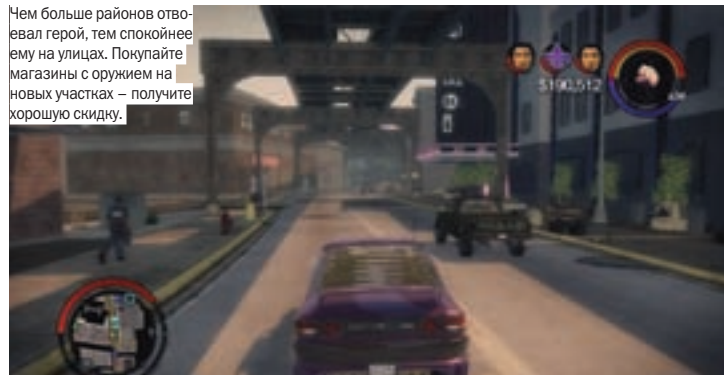
Слева: Сюжетных сценков в Saints Row 2 с избытком, причем некоторые из них чрезмерно затянуты. Игроку отважно показывают лица героев очень близко, но смелость эта сомнительна – ничего привлекательного разглядеть не получится.



Безлюдные улицы, отсутствие пробок на дорогах, полное игнорирование полицией правил дорожного движения и их нарушений... Volition есть над чем поработать.



Чем больше районов отвоевал герой, тем спокойнее ему на улицах. Покупайте магазины с оружием на новых участках – получите хорошую скидку.



PC
PS3
XBOX 360



на подуровни, где каждый новый эпизод сложнее предыдущего и приносит больше известности. Честно говоря, в подобной системе больше минусов, чем плюсов. Дойдя до середины игры, геймер может столкнуться с тем, что сюжетные миссии в принципе проходятся достаточно просто, плюс они интересные и разнообразные, однако же большую часть времени он почему-то вынужден развозить наркотики и угонять «заказанные» машины, что ко всему прочему еще и трудно, и утомительно, и вообще чекпойнтов не предусмотрено.

Хулиганы в большом городе

Подчас Saints Row 2 напоминает какой-нибудь The Punisher, а не GTA-клон: герой забе-

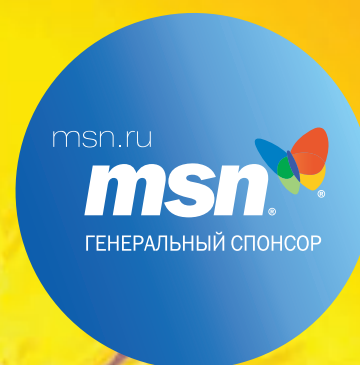
гает в здание и начинает крушить все подряд, стрелять по посетителям и другим бандитам, а заодно и по полицейским. Для него не смертельны взрывы ракет и гранат – от них он отлетает на несколько метров, отлеживается, затем поднимается, несколько секунд сидит на месте и с восстановившимся здоровьем возвращается к перестрелке. Он в совершенстве владеет холодным оружием, освоил кулачный бой, не стесняется бить между ног и лупить противников стулом по голове. Таким образом, каждый конфликт рано или поздно превращается в хаотичный отстрел всего и вся (движок позволяет разрушать все, кроме стен) – со снопами искр, мольбами о пощаде и циничными комментариями «наших».

Насколько это оправдывается сюжетом, сказать сложно. Часто герои отправляются решить какую-то проблему и, прибыв на место, без лишних вопросов хватаются за оружие и разносят все в пух и прах, перед этим многозначительно переглянувшись и сказав что-нибудь из шаблонного набора, вроде «Надаем-ка им под зад!» или «Готовьтесь к смерти, подонки». Бывает, что они ведут себя глупо, бывает произносят пафосные речи, иногда даже шутят – и юмор здесь, к большому удивлению, вовсе не «сортирный». Впрочем, ни радиопередачи, ни диалоги между главными героями не дотягивают до уровня Grand Theft Auto. Без рассуждений на тему картошки и «проблемы бедности, которая решается уничтожением бедного населения страны», и т.п. Даже задумка с радио воспринимается как жанровая условность, но не как составляющая игры.

Несмотря на многочисленные заслуги, Saints Row никак не избежать сравнений с GTA. Пускай с каждым выпуском новый сериал обретает все больше уникальных черт и уже сегодня мало где видно его идейное родство с детищем Rockstar. Перед геймером не ставится вопрос, насколько одно лучше другого, и лучше ли вообще – напротив, кажется, что две игры максимально отдалены друг от друга, и сделано это намеренно, по указке их общего издателя THQ. Отсюда другая проблема – Saints Row 2 рискует быть непонятой поклонниками Grand Theft Auto IV. Возможно, это станет первым шагом к привлечению геймеров, которым интересна именно «дурашливая сторона» жанра. Во всяком случае, у Volition планов громадьё – уже сейчас анонсирована третья часть, а там, глядишь, и до портативных версий недалеко. **СИ**



Банда в сборе и обсуждает дальнейший план действий. Вскоре их ждет трагедия, затем кровавая месть, затем кровавая месть за кровавую месть и, наконец, победа. Achievement unlocked!



25 декабря
составлен
Short List
лучших работ
Конкурса



ENTHUSIAST
INTERNET
AWARD
2008

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело — не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они — for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд — свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.

Кому достанется
\$50 000



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО



СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING



СПОНСОР КАТЕГОРИИ АУДИО

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Простые режимы конструирования вещей и строительства. Многоуровневая система заданий. Нестандартный онлайн-режим.

НЕДОСТАТКИ Скучная охота за эликсирами. Плохо адаптированный интерфейс. Частые подгрузки. Место для строительства ограничено. Внутренняя планировка домов не зависит от их внешнего вида. Недоработанный мультиплеер.

РЕЗЮМЕ Фактически, перед нами виртуальный конструктор, к которому довольно удачно прикручена система заданий и поощрений, чтобы результат больше походил на игру в привычном ее понимании. Добавившийся в версии для PC мультиплеер делает более осмысленным сингл и предоставляет широкое поле для экспериментов, не давая игрокам никаких конкретных задач, – эта часть MySims интересна ровно настолько, насколько интересны вы сами и те, с кем вы играете. Да, и с The Sims – практически ничего общего.

К сожалению, развитие отношений с горожанами в конечном счете выливается лишь в новые эликсиры, детали, чертежи и костюмы.



рых, реакция неподготовленного зрителя на современное искусство может быть очень забавной, особенно если вы украсили интерьер эротическим пиксель-артом.

The Endless Garden

Мультиплеер в MySims – это, конечно, не World of Warcraft. В некотором смысле даже полная антитеза – игра не развлекает вас, а дает возможность развлекаться самостоятельно. Хотите – поставьте в своем домике статую Ктулху (ее, разумеется, надо сделать самому) и заставляйте всех проходящих кричать ему «фтагн», хотите – устроите тематический конкурс скульптур или вечер художественной декламации. Для геймеров, привыкших кормиться готовыми квестами, это может стать разочарованием, однако те, кто не боятся вызова, бросающего настоящими песочницами, наверняка найдут немало способов поразить воображение своих гостей. К сожалению, минимализм многопользовательской игры плавно переходит в недоделанность – так, чтобы заставить героев корчить рожи и махать руками, нужно набирать в окне чата словечки вроде «/смеюсь». Почему нельзя было завести для этого графическое ме-

ню, непонятно. Еще обиднее другое – что подобные эмоции... не передаются по сети. Если гость грозит вам кулаком, вы увидите лишь сообщение в окне чата, но не собственно анимацию (хотя, возможно, это проблема различия языковых версий). Кроме того, под открытым небом симы еще и передвигаются скачками. И очень жалько, что расставлять предметы можно лишь внутри домов, а дома строить только в фиксированных местах. Однако, несмотря на эти минусы, онлайн-часть MySims увлекает своей непохожестью на надоевшие «воинственные» мультиплееры. **СИ**

СЕКРЕТ!

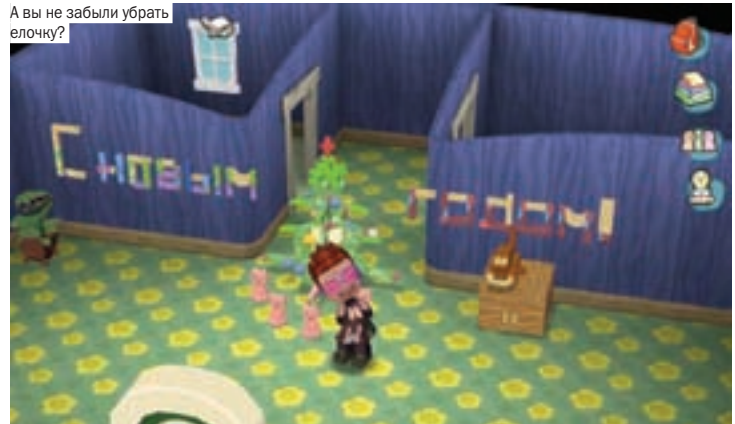
Если приносить симу подарки, «заряженные» эликсирами из тех групп, которые он любит, вы в конце концов станете его лучшим другом и в награду получите его наряд (переодеться можно с помощью комода, например, того, что по умолчанию стоит у вас дома).

Если ваш город достигнет ста процентов в каком-то из аспектов, в гостиницу может прийти специальный суперсимв (свой для каждого из шести интересов). Если поселить «супера» в городе, с ним тоже удастся подружиться – и получить, скажем, самурайский костюм.

Игровое меню почему-то вызывается по кнопке «пробел», а не Esc, как во всех остальных играх.

Если собираетесь играть в онлайн с иностранцами, не делайте себе русское имя в аккаунте, иначе они не смогут внести вас в список друзей, а значит, не сумеют пригласить вас в свой сад. Кстати, имена желающих поиграть можно найти, например, на форумах сайта GameFAQs.

А вы не забыли убрать елочку?



Каждый эликсир един в пяти «лицах» – ему соответствует трехмерный образ и четыре варианта текстур – две однотонные и две с рисунком.

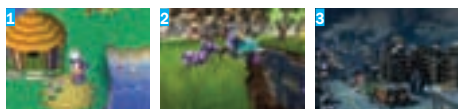
Нельзя сказать, что в игре совсем нет насилия – иногда попытки «вести себя плохо» заканчиваются вот так.



Какой бы сложной формы ни был дом снаружи – с наклонными стенами, шестиугольным или круглым – внутри него будет типовая планировка.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Animal Crossing
Viva Pinata
SimCity Societies

6.5



Выпьем йада! С помощью котла колдуньи можно получить случайно выбранные эликсиры... или несварение желудка.



MySims



ТЕКСТ

Илья Ченцов

Когда пришли гости, я был занят в мастерской и мог только слышать*, как они шушукаются: «Давай построим такой же домик, как у тебя». Закончив ремонтировать статую, я вышел в сад. На одном из свободных участков красовался розовый архитектурный ансамбль из башни с куполом и двух круглых пристроек поменьше, в котором легко узнавалась одна из ключевых частей мужской анатомии.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC

Жанр:
other.construction
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores/
EA UK

Количество игроков:
до 8

Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 256 RAM,
128 VRAM

Онлайн:
www.mysims.com
Страна происхождения:
США

Мультитплеер — одно из основных отличий MySims для PC от версии для Wii, вышедшей в 2007 году. Теперь у каждого игрока есть сад, где он может сажать деревья, строить дома, обставлять их собственноручно изготовленной (или похищенной у других «майсимов») мебелью и утварью — и приглашать гостей. Одна беда — знакомиться приходится вне игры, ведь, чтобы послать приглашение, нужно знать имя. Можно, конечно, наудачу набрать Nick или Jack — такие игроки действительно существуют, вот только заставить их в онлайн без предварительной договоренности непросто. Зато уж если визитеры все-таки появятся...

Не мореплаватель, но плотник

«Сколько звезд у вашего города?» — это место приветствия. В основном, офлайн-режиме наша работа сочетает в себе профессии архитектора, дизайнера, плотника и сотрудника миграционной службы небольшого городка. Наведываясь в городскую гостиницу, мы знако-

мимся с новоприбывшими симами и решаем, кто из них достоин жить в нашем населенном пункте. Новоселы, едва въехав в построенный нами дом, сразу начинают жаловаться, мол, того-сего-пятого-десятого не хватает. Берем заказы на карандаш и бегом в мастерскую — собирать из разнокалиберных кубиков столы, стулья, ванны, кровати, магнитолы, саркофаги... вариантов, на самом деле, множество. Чем больше просьб мы выполним, тем более счастливым будет наш город. Как только линейка в верхнем углу заполняется полностью, мы получаем очередную звезду, а вместе с ней — подарок от мэра вроде... лома или пилы, фактически ключи к новым территориям, где можно и дома построить, и новые эликсиры раздобыть.

Трибуна из яблок

Эликсиры (essences) — основной ресурс MySims. Всего их существует несколько десятков видов, но они разбиты на шесть основных групп: вкусность, веселье, странность, ученость, «готичность» и «кавайность». Соответственно, каждый сим имеет тягу

к двум таким сферам и на дух не переносит еще одну — имейте это в виду, делая виртуалам подарки. Кроме того, во всех заказах указывается, сколько и каких эликсиров надо в них «вливать» (вроде «4 краба, 8 пауков»). Это можно делать двумя способами — либо используя эликсиры как краски, либо добавляя в композицию их материальное воплощение (то есть собственно крабов и пауков).

К сожалению, компьютерные симы не оценят по достоинству ваши художественные изыски и экономии материала, заученно радуясь и дырявой кровати, и неприличной статуе, лишь бы соблюдался баланс эликсиров да ключевые кубики были на месте. Нет, на самом деле персонажи весьма симпатичны, если бы ничего не имее против «круглодратных» голов. Каждый являет собой какой-нибудь профессиональный архетип: диджей, повар, профессор археологии, писательница-фантаст, ведьма или даже поэт-гот (которого так и зовут Готичный Парень). Работчики наделили их яркой внешностью, забавно анимировали и написали отличные тексты, которые сияют даже сквозь не всегда гладкую локализацию. Только вот фразочек этих мало, а в остальном поведение симов шаблонно — так, даже угрюмые готы не упустят случая поплескаться в фонтане, а госпожа мэр — попрыгать на диване.

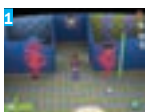
Возможности взаимодействия с горожанами также куда менее широки, чем в «больших» The Sims. Так что хвастаться своими работами лучше всего именно в Сети. Вывесить скриншоты в блоге — тоже вариант, однако водить экскурсии гораздо приятнее: во-первых, знакомство с вашими шедеврами происходит непосредственно в мире игры; во-вто-

Способов добычи эликсиров не то чтобы мало, однако звездочке к четвертой они осточертевают хуже некуда, особенно «рытье кладов». В определенных местах на карте мы можем включить металлоискатель и по методу «горячо-холодно» отыскать сокрытые в недрах сокровища. К тому моменту, как число месторождений переваливает за десяток, становится просто невозможно упомянуть, какие эликсиры где водятся, — интерфейс же в этом плане дружелюбностью не отличается. Кроме того, эликсиры (в основном различных рыб и морепродукты) можно вылавливать в водоемах. Кое-что «облетает» с симов, например, если говорить с ними по-дружески, получите (в большинстве случаев) счастье, а если ругаться и задираться — грусть.

Наконец, эликсиры растут на деревьях — это самый простой способ добычи. Плоды (а среди них — и вороны, и книги, и шестеренки с пружинами) легко пересадить поближе к дому, и пока у вас остается хотя бы один экземпляр, его можно прорастить и «размножить». Проблема в том, что очень часто при попытке потрясти дерево мы его поливаем или, того хуже, удобряем (деревья от этого одновременно обильно плодоносят, но заболевают). Интерфейс был адаптирован не очень удачно.

* Фигура речи, конечно. На самом деле голосовая связь игрой не поддерживается, а все переговоры показываются в окошке чата.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 MySims
- 2 The Incredible Machine
- 3 The Sims: Life Stories

6.5



ТЕКСТ

Илья Ченцов

MySims Kingdom

Сравнения с оригинальной MySims «Королевству» не избежать, ведь, в отличие от грядущих MySims Party и MySims Racing, общая идея осталась той же самой – мы выступаем в роли мастера на все руки, помогающего своим соплеменникам обустроить быт.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

action-adventure/
construction

Зарубежный издатель:

Electronic Arts

Российский издатель:

Electronic Arts

Разработчик:

EA Redwood Shores

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.mysimskingdom.com

Страна происхождения:

США

Внизу: Этот мрачный замок – построенная нами декорация для спектакля великого актера и режиссера Тревора.

Первое отличие, в общем-то, формальное – отныне мы не просто государственный работник, а королевский придворный mag-wandolier.

Странное словечко происходит от английского wand – «волшебная палочка». Именно с ее помощью мы создаем предметы из ничего – для этого нам нужны лишь магические свитки (читай «чертежи») и мана. Добыча эликсиров осталась, но теперь нужна для другого – активации свитков. Если раньше каждый стульчик мы собирали вручную, то теперь акцент сместился на готовые предметы, которые надо расставлять, выполняя квоты интересов – подобно MySims, у каждой вещи и краски (некоторые блоки можно раскрашивать) есть рейтинг в новой системе координат: жилье, домашняя обстановка, красота, страшность, веселье, «природа» или «механика». Например, деревянная кровать дает нам одно очко в графе «природа» и три – в графе

«обстановка». Приятно, что, хотя интерьеры домов по-прежнему не зависят от их наружного устройства, предметы – те же кровати или, скажем, пианино или кусты – можно расставлять как внутри зданий, так и на свежем воздухе. Кроме того, теперь мы не только архитектор и мастер фэн-шуй, но еще и электрик, механик и, на зависть Марио, водопроводчик. Увы, задания, связанные с монтажом механизмов, прокладкой проводов и труб скучнее, чем, скажем, аналогичные казуальные игры (тот же режим взлома из BioShock) или знаменитая The Incredible Machine. Художественные способности тут применять как будто ни к чему, заниматься оптимизацией – тоже, благо мана буквально растет на деревьях. Пространственное воображение – и то напрягать не требуется. Можно даже сказать, что творческие решения не поощряются: например, собрались мы вместо того, чтобы отпирать ворота с помощью «коробки передач», построить через них

мостик – фигурки! В сценарии написано «собирает шестеренки!» Единственная поблжка связана с тем, что теперь герой способен прыгать – так что, если в задании сказано «достроить мост или лестницу», можно пропустить ступеньку и изобразить Лару Крофт (учтите, что если по лестнице должен пройти кто-то другой, фокус не пройдет).

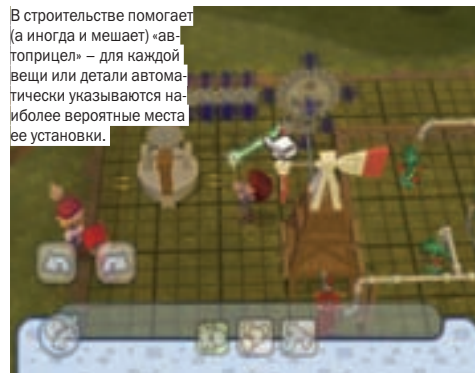
Моменты нелинейности редки и не играют особой роли в общей картине. Собственно, игра использует сюжетную структуру, аналогичную сериалам вроде «Симпсонов» – отдельные главы (под каждую отведен целый остров) не связаны одна с другой, их объединяют только общие персонажи – наш герой и двое его друзей, рассудительная морячка Линдси и протачок-коридорный Бауди (один из многих старых знакомых). Приключения нас ждут самые разнообразные – от выпаса свиней и мелкого ремонта до организации рекламной кампании печенья и поиска смысла жизни. Для тех же «Симпсонов» сюжетцы



Костюмов в Kingdom, возможно, и поменьше, чем в игре-предшественнице, но подборка стилей куда более необычная.



В строительстве помогает (а иногда и мешает) «автотрицатель» – для каждой вещи или детали автоматически указываются наиболее вероятные места ее установки.



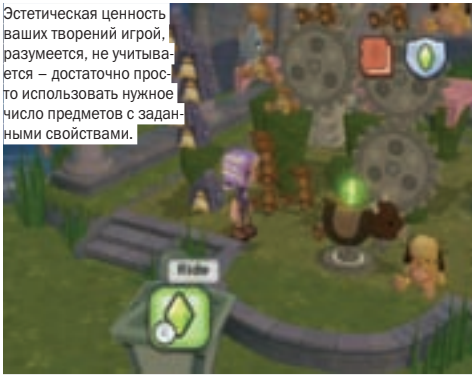
НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Забавный и в чем-то поучительный, нестандартный для игр сюжет – точнее, десяток мини-сюжетцев. Совершенно не напрягающий и в какой-то мере даже творческий геймплей.

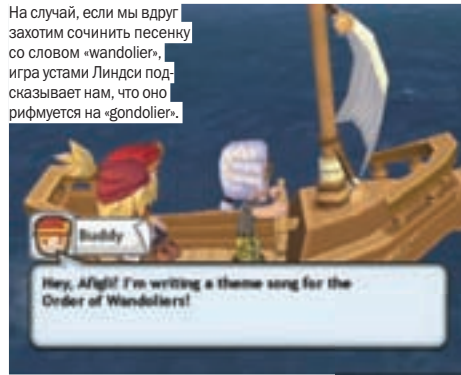
НЕДОСТАТКИ Собрать механизмы скучно, проходить дополнительные задания – тоже. Самостоятельно конструировать столы-стулья нельзя, влиять на развитие сюжета – тоже. Мультиплеера нет.

РЕЗЮМЕ Неплохая замена просмотру комедийного мультсериала. Дюжина непохожих островов, каждый со своей историей – это, конечно, хорошо, однако многие дополнения в игровой механике выглядят ненужными, есть мелкие назойливые баги, вроде перекрывающих проход и застревающих в пейзаже товарищей, управление не особо удобно, и после компьютерной версии MySims очень не хватает онлайн. Ждем, что все опять же поправят через годик, перенеся игру на персоналки.

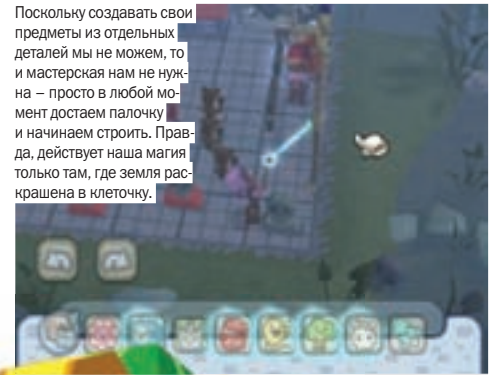
Эстетическая ценность ваших творений игрой, разумеется, не учитывается – достаточно просто использовать нужное число предметов с заданными свойствами.



На случай, если мы вдруг захотим сочинить песенку со словом «wandolier», игра устами Линдси подсказывает нам, что оно рифмуется на «gondolier».



Поскольку создавать свои предметы из отдельных деталей мы не можем, то и мастерская нам не нужна – просто в любой момент достаём палочку и начинаем строить. Правда, действует наша магия только там, где земля раскрашена в клеточку.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАС ЖДУТ САМЫЕ РАЗНООБРАЗНЫЕ – ОТ ВЫПАСА СВИНЕЙ ДО ПОИСКА СМЫСЛА ЖИЗНИ.

могут показаться заурядными – тут, скорее, уровень «Смешариков», – но в играх подобные сценарии встречаются на удивление редко, особенно такие, которые включают в себя сразу все перечисленные (и неперечисленные) компоненты. Эпизодическая структура имеет свои плюсы: чтобы разобраться с делами на одном острове, хватит и часа. Пройдя главу-другую, можно смело отложить игру до завтрашнего вечера – здесь мы уже поработали, а следующий остров никуда не убежит.

Хотя, конечно, немного жаль, что отдельные истории никак не пересекаются, тем более что какие-то намеки на подобное развитие событий есть – так, на острове эльфов живет робот-девочка, а на космодроме – робот-мальчик. Романтическая линия, казалось бы, напрашивается (любовные ахи-вздохи MySims Kingdom не чужды), но увы.

На ход и исход истории мы тоже можем повлиять лишь в очень редких случаях. А ведь здесь есть инструмент, аналогичный ветвящимся диалогам в серьезных RPG, – «социализация». В некоторых, опять же, строго определенных сценарием местах нам встречаются неподатливые симы, которых надо разговорить, тонко выбирая темы и подходы – например, гота лучше осыпать летучими мышами, девочку-припевочку – цветочными лепестками, а технофил Вика Вектор предпочтет воодушевляющей речи воодушевляющую SMS. Но увы, для каждого диалога есть только один правильный финал, и даже если мы считаем, что подружке пе-

щерного человека было бы неплохо вернуться в цивилизацию, вырuling к такому исходу игра нам не позволит. Впрочем, совратить сима-дикаря холодильниками, телевизорами и видеоиграми – пожалуйста! Внесюжетные моральные терзания нам по-прежнему чужды. Сразу после выполнения задания мы можем забрать назад все потраченные на него «кубики», да еще и прихватить те, что плохо лежали, и нам никто слова дурного не скажет – еще и благодарить будут. Доходит до смешного – можно подключить пульт местной диджейки, а потом тут же вырубить, и вся мегавечеринка будет происходить... без музыки. Единственная проблема, которую мы таким образом можем создать себе сами, – в том, что после завершения сюжета нам предложат дополнительные задания вроде «давай сделаем наше болото еще красивее!». Естественно, если вы к тому моменту оставили пруд в первозданной затхлости, вам будет несколько сложнее его «проапгрейдить». Только вот историю эти новые квесты никуда не двигают, и единственный стимул решать их – добыть недостающую сотню King Points до финала игры. В конце вас ждет поистине королевский подарок – впрочем, в отсутствие возможности выложить плоды своего творчества в онлайн, далеко не такой стимулирующий, как сад в MySims. История в Kingdom, без сомнения, более увлекательная, но вот развитие игровой механики пошло довольно спорными путями, и результат оказался немногим лучше, чем у предшественника. **СИ**



СЕКРЕТ!

Если в постановке на острове Тревога после того, как вас переоденут драконом, сменить костюм на злодейский (его можно получить на острове Spookane), а головной убор – например, на парик с буклями, то финальная сцена пьесы будет немного смешнее.

Разнообразные зверюшечки не просто пассивно мычат и квакают на фоне. То и дело вам придется работать пастухом, перегоняя их с места на место.



Всехихвместесоберизм

И какая же видеоигра обходится без многочисленных штуковин, на которые герои в обязательном порядке должны наложить свои загребущие лапы? В MySims мы коллекционировали только эликсиры, в Kingdom собираем еще и магическую энергию – теперь, помимо старых способов, мы добываем ценные ресурсы «геологическим» методом, лупя киркой по специальным стенкам. С помощью волшебной сумки Линдси можно перегнать излишки сакральных субстанций в ману, но вот сделать из эликсира А эликсир Б не выйдет – а значит, если для свитка не хватает реагентов, приходится, как раньше, бегать с металлоискателем, ловить рыбу или трясти деревья, разумеется, активно задействуя погрешности пульта Wii (кое-где достаточно просто активно давить на кнопку А). Некоторые эликсиры, впрочем, появляются при использовании особых предметов – так, сыграв на гитаре, мы разживемся парой-другой ноток (а заодно и эмоциональных эманаций наших слушателей). Кроме того, существуют еще случайно попадающиеся уникальные ценности, которые принимают «в скупку» разные персонажи – вот Вика Вектора интересуют фигурки героев игры, а вояку Спенсера – части сакрального доспеха.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 Godfather
3 Saints Row 2

8.5



Когда номер уже готовился к отправке в печать, мы получили сообщение о выходе первого официального патча (<http://www.rockstargames.com/support/IV/PC/patch/RU.html>), решающего некоторые проблемы визуализации, исправляющего критические ошибки и добавляющего новые настройки качества графики, а также поддержку DirectInput-совместимых устройств управления, таких как джойстики и рули. Мы не успели протестировать игру с этой «заплаткой», однако вы можете сделать это сами, взяв файл с нашего диска.



ТЕКСТ
Алексей Бутрин

Grand Theft Auto IV

Если бы мифический «заговор консольщиков» по убиению PC как игровой платформы существовал в действительности, то Windows-порт GTA IV играл бы в нем роль Иуды Искарота. А 30 сребренников следовало бы отдать подразделению Rockstar Toronto, ответственному за портирование.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure, freestyle
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Rockstar North/Rockstar Toronto
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1536 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.rockstargames.com/IV
Страна происхождения:
США

Визу: Стрельба из-за укрытий прочно вошла в арсенал приемов любого приличного экшна. GTA IV — не исключение.



Версии Grand Theft Auto IV для PlayStation 3 и Xbox 360 буквально взяли штурмом кошельки покупателей, умудрившись дважды попасть в книгу рекордов Гиннеса (по результатам продаж за первый день и первую неделю). PC-вариант смог «отличиться» лишь необоснованно высокими системными требованиями и донельзя мудреной процедурой установки и регистрации. И это — не считая задержки на целых семь месяцев, в течение которых ветки форумов на игровых сайтах распухали от спекуляций на тему «как именно PC-версия GTA уделает консольные».

Скажем прямо, поводы для оптимизма были: улучшенное разрешение текстур и увеличенная дальность прорисовки, удвоенное количество игроков в мультиплеере (32 против 16 в консольных версиях), навороченный редактор видеоклипов. Ради таких сюрпризов потерпеть полгода — не проблема. А российские игроки ждали PC-версию еще по одной причине — ради локализации от

«1С», без которой многие нюансы великолепного сюжета остались бы за кадром.

Формально все обещания были выполнены. Но вот беда — практически каждый приятный сюрприз «писишной» GTA IV подносит и горькую пилюлю. Начнем с самого очевидного и невероятного — с графики.

Лучше меньше, да лучше

Не секрет, что технологические навороты графического движка никогда не были сильной стороной серии GTA. Большой открытый игровой мир — это уравнение с двумя взаимосвязанными неизвестными: качеством картинки и количеством деталей. Причем Rockstar всегда ставила во главу угла именно второе, с легкостью жертвуя количеством полигонов, качеством текстур и новомодными эффектами ради просто невероятного числа подробностей игрового мира. Не стала исключением

и Grand Theft Auto IV с ее шестигранными колесами авто, квадратными стриптизершами и ужасной растительностью — как ни крути, а 512 Мбайт памяти в консолях нынешнего поколения — это прожиточный минимум для такого огромного города, как Liberty City. Казалось бы, исправить это недоразумение на PC — сам бог велел: тут и памяти в разы больше, и видеокарты — ого-го! Однако программисты Rockstar Toronto решили не утруждать себя оптимизацией игрового движка, и вот результат — заждавшиеся фанаты обновляют сервиспаки Windows, рыщут в поисках самых свежих драйверов для видеокарт, и все равно продолжают сквозь зубы материться, «любуйся» мерцающим освещением, пропадающими текстурами, а периодически и слайдшоу. Изменилась ли принципиально картинка на экране, при таком раскладе уже никого не интересует, да и, положив руку на сердце, — улуч-

Придурковатый стероидный чок и автогонщик Брюс Киббл в сравнении с настоящими подонками Liberty City — неплохой малый, он, по крайней мере, безобиден.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Это GTA IV – король жанра, и его непросто испортить; улучшенная графика; мощный видеоредактор; своя радиостанция Independence FM; 32 игрока в мультиплеере; достойный перевод.

НЕДОСТАТКИ Неоправданно высокие системные требования; для установки, регистрации и нормальной игры требуются интенсивные «шаманские пляски с бубном»; PC-версия явно приподзвонила.

РЕЗЮМЕ Если в целом GTA IV ничего кроме восхищения не вызывает, то ее порт скорее разочаровывает, чем радует. Настолько бездарно перенести на PC самую важную игру года – это надо было очень сильно постараться. Масса обещанных и реализованных улучшений на фоне всеобщей удручающей картины погоды не делает.



шения настолько незначительны, что можно было бы смело обойтись и без них.

А вот другой конек PC-версии – редактор видео – правда порадовал. Его возможности настолько велики, что в голову невольно лезут сравнения с The Movies Питера Молинье, разве что декораций тут поменьше и командовать «актерами» напрямую не получается. Зато в том, что касается управления камерой, хронометражем, наложением спецэффектов, музыки и субтитров – полный блеск. Добавьте сюда шикарные возможности монтажа, и вы получите просто бездонный кладезь машини-фильмов по вселенной GTA IV. С другой стороны, вряд ли эта особенность будет востребована более чем 10% игроков.

В смысле массовости и увлекательности гораздо интереснее другая «фишка», которую практически не рекламировали на этапе разработки, – радиостанция со своей собственной музыкой. Тот, кто играл в предыдущие части на компьютере, наверняка удивится – что тут особенного? Ведь возможность добавлять свои мелодии в плейлист стала стандартом де-факто еще с третьей GTA. Совершенно верно. Отличие в том, что теперь на канале Independence FM тоже есть реклама и даже свой диджей, который анализирует ID3-теги

музыкальных композиций и комментирует ваши музыкальные пристрастия. Bravo, Rockstar!

Увеличение числа игроков в мультиплеере до 32 – тоже правильный ход. С этой толпой и без того безумные забеги по Городу Свободы превращаются в цирк нон-стоп. Только не забудьте установить Rockstar Social Club и завести учетную запись Games for Windows-LIVE – без нее тут не только в мультиплеере не оттянешься, но и игру не сохранишь. Те, кто в свое время «сражался» с запуском PC-версии Gears of War, уже в курсе, что надо делать, а остальных мы отсылаем на сайт русского издателя игры (<http://games.1c.ru/gta4>), где можно найти более подробную информацию об «укрощении» GTA IV.

Разумеется, нельзя обойти вниманием и локализацию. С учетом количества диалогов (одних только сюжетных роликов тут на восемь часов) и великолепной игры актеров озвучки в оригинальной версии, «1С» выбрала единственно правильный вариант перевода – при помощи субтитров: так и весь колорит удалось сохранить, и смысл не пострадал. Недочеты в переводе, к сожалению, есть, но они несущественны, их немного, и на общем качестве они почти не отразились. Одним словом, заслуженная пятерка с минусом и низкий поклон от всей русскоязычной аудитории.

Вверху: Освоите редактор видео – и у вас будет вагон таких эффектных кадров, как этот!

СЕКРЕТ!

Чит-коды в GTA IV вводятся при помощи мобильного телефона Нико.

Читы:

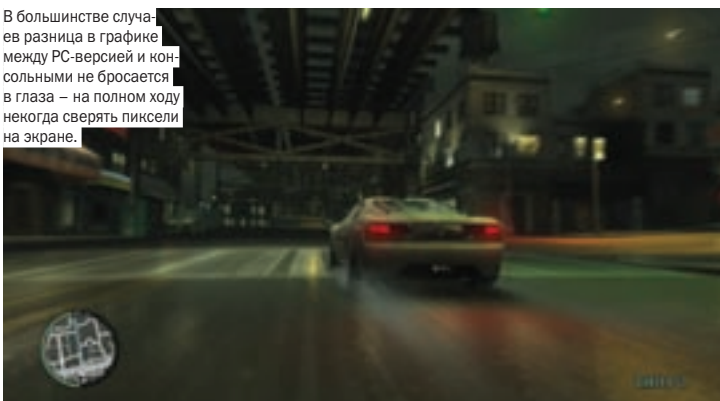
GTA-555-0100 – полное здоровье
DOC-555-0100 – полная броня
GUN-555-0100 – комплект оружия №1 (бита, пистолет, дробовик, MP-10, M4, снайперка, RPG, гранаты)
GUN-555-0150 – комплект оружия №2 (нож, пистолет, дробовик, «узи», «калаш», снайперка, RPG, коктейли Молотова)
COP-555-0100 – убрать все звезды розыска
COP-555-0150 – добавить звезду розыска
HOT-555-0100 – смена погоды

Машины и другие средства передвижения:

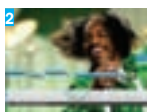
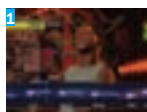
CAR-555-0142 – Cognoscenti
CAR-555-0175 – Comet
CAR-555-0100 – FIB Buffalo
CAR-555-0168 – SuperGT
CAR-555-0147 – Turismo
MBK-555-0100 – мотоцикл NRG-900
MBK-555-0150 – мопед Sanchez
WET-555-0100 – катер Jetmax
FLY-555-0100 – полицейский вертолет Annihilator

Придирчивые читатели наверняка обратили внимание, что за весь обзор мы практически ни разу не рассказали собственно о самой игре – о сюжете, геймплее и всем остальном. Причина проста – дополнить развернутый обзор Евгения Закирова из №10 «СИ» за прошлый год банально нечем. Да и глупо это: спустя полгода после выхода расписывать достоинства GTA IV так же бессмысленно, как рассказывать о вкладе Стивена Спилберга в мировую кинематографию или перечислять подвиги Чака Норриса. Чак, если ты это читаешь, не сердчай – ты очень крут! Но GTA все-таки круче – ведь ее не смогли испортить даже «талантливые» сотрудники Rockstar Toronto, хотя на минус один балл в сравнении с консольными версиями мужики все-таки наработали, что уж греха таить... **СИ**

В большинстве случаев разница в графике между PC-версией и консольными не бросается в глаза – на полном ходу некогда сверять пиксели на экране.

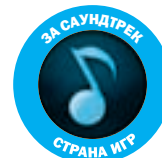


ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore!
2 SingStar: Vol.3
3 SingStar, Русский хит*

7.0



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

Справа: Что именно будет демонстрироваться на экране во время пения – оригинальное видео или клип-стилизация – зависит исключительно от выбора игрока.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360

Жанр:

special.karaoke

Зарубежный издатель:

Microsoft

Российский дистрибьютор:

«Алион»

Разработчик:

Inis

Количество игроков:

до 2 (на микрофонах),

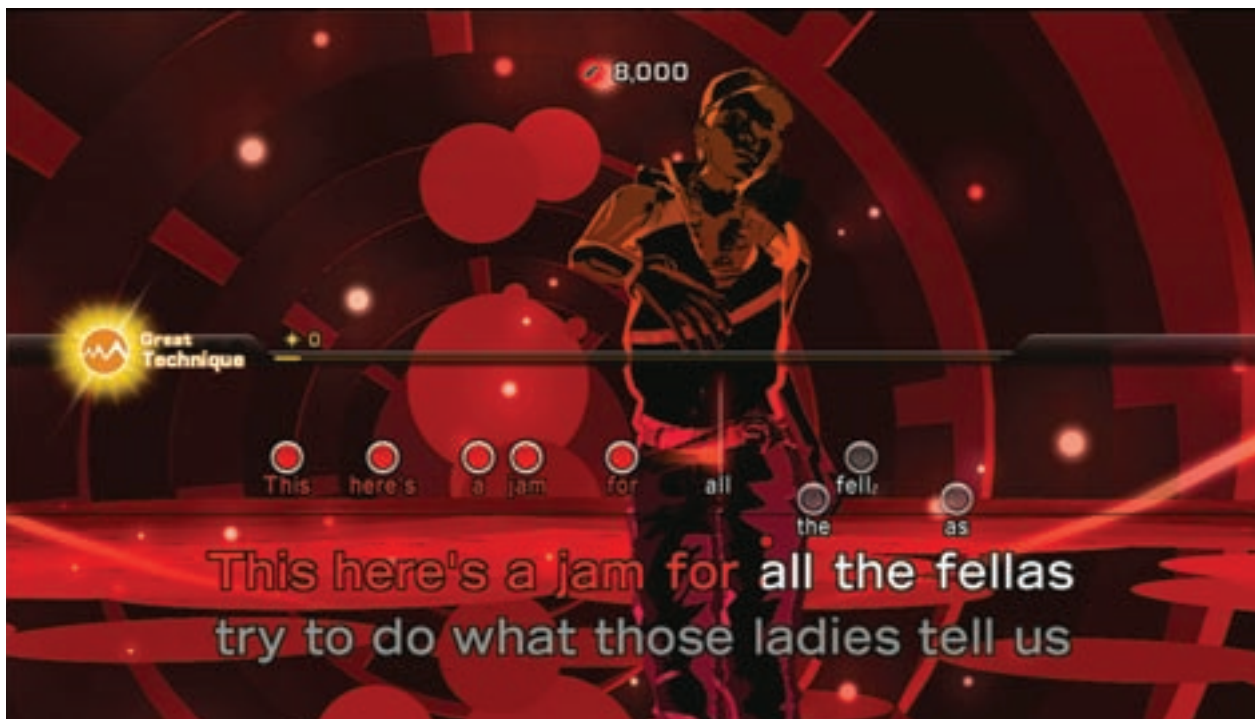
до 4 (группа поддержки)

Онлайн:

www.xbox.com/en-US/
games/l/lips

Страна происхождения:

Япония



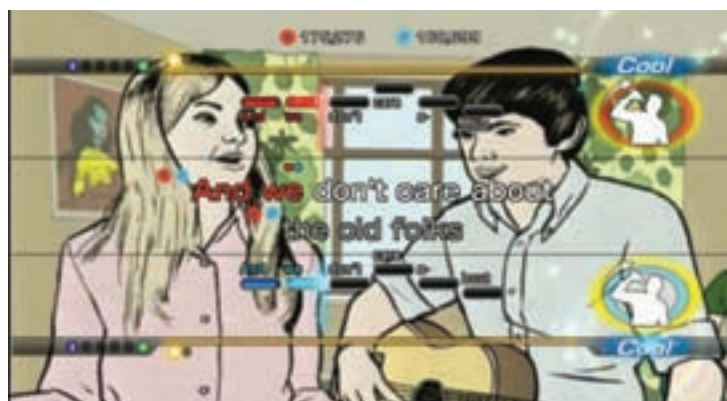
Lips

Кеити Яно, создатель Elite Beat Agents и Gitaroo Man, очень любит караоке. Его новое творение, Lips для Xbox 360, по расчету автора, должно прийти по вкусу даже тем, кто до сих пор избегал похожих игр, вроде Karaoke Revolution и SingStar, и даже не поддавался искушению исполнить вокальную партию в Guitar Hero или Rock Band.

При этом выглядит Lips вполне традиционно и на первый взгляд ничем, кроме плейлиста и беспроводных микрофонов, от конкурентов не отличается. На экране отображается текст хита и его «тональный» рисунок – где нужно спеть на одной ноте, где повысить голос, а где, напротив, понизить. Бегущий курсор отмечает, насколько сильно вы отклоняетесь от идеала. Обучающий режим традиционно отсутствует; единственный способ отточить певческие умения при помощи игры – придерживаться указаний курсора-советчика. Тем не менее, если вас лично не заботит, сколь сильно вы фальшивите, к ва-

шим услугам – весь репертуар Lips. Всевозможные ограничения отправлены на свалку: «карьерный» режим отсутствует и все сорок композиций доступны с самого начала (правда, это также означает, что иных призов кроме ачивментов за показанный класс не дожидаться). Вдобавок, в отличие от той же Karaoke Revolution, игра не заканчивается, если солист не попадает в ноты. Что интересно, нет даже градации по уровням сложности. Певческие усилия оцениваются лишь умеренно строго, но стоит отметить, что непростых в исполнении композиций хватает: одно дело – прогорланить на одной ноте Hotel California (которой, к сожалению, в Lips нет) и совсем другое – повторить за Даф-

фи джазовые переливы Мерсу или пытаться подражать Аврил Лавинь, перепевая Complicated. Конечно, как и в других караоке, игра подстроится под ваш голос (скажем, если оригинальный исполнитель поет ниже, чем вы), вопрос лишь в том, насколько вы своим голосом владеете. Столовая ложка дегтя: как и в других подобных играх, вы слышите себя как бы со стороны, причем за счет спецэффектов складывается впечатление, что вы поете в гигантском помещении. Да, вариантов настроек предостаточно, имеется даже «пение в ванной» (правда, оно больше напоминает концерт в гигантской бочке, куда неизвестные доброжелатели заливают воду), вот только нельзя отключить



Онлайновые функции в Lips минимальны: можно скачивать дополнения через Xbox Live, можно разглядывать чужие ачивменты. Правда, создатели еще уверяют, что благодаря Сети узнают, какие песни предпочитают пользователи Lips. Самые популярные композиции затем появятся в официальных дополнениях.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Беспроводные и чувствительные к движению микрофоны с эффектной подсветкой, разножанровая подборка из сорока весьма достойных песен, скачиваемые дополнения, совместимость с MP3-плеерами (iPod, Zune, iRiver).

НЕДОСТАТКИ Если вы любите только рок – придется мириться с присутствием кантри- и поп-музыки. Нет разных уровней сложности. Разрешается добавлять свои композиции, но единственная выгода от этого режима – возможность попеть в микрофон.

РЕЗЮМЕ Если бы к нам завезли очередной выпуск Karaoke Revolution для Xbox 360, то Lips пришлось бы туго – из всевозможных опций, предлагаемых другими «симуляторами вокалиста», в ней есть лишь базовый набор. Но при отсутствии конкурентов новинка от Inis – весьма неплохой выбор для тех, кто души не чаёт в пении и Xbox 360.



спецэффектное «эхо» совсем, хотя, скажем, в Rock Band такая возможность есть.

Разножанровый репертуар – одновременно и достоинство, и недостаток Lips. Расчет создателей очевиден: чем больше стилей, тем больше шансов, что новинка приживется на вечеринке, заинтересовав гостей с самыми разными музыкальными вкусами. Вместе с тем, если вам нравится только кантри, для вас в Lips – всего одна песня. Рокеры, ценители джаза и поклонники ретро тоже не в лучшем положении. Как делу помочь – давно известно: вот уже не первый месяц Xbox Live Marketplace полнится колоссальным количеством скачиваемых дополнений. Кроме того, Lips дружит с портативными плеерами и позволяет исполнить любую песню из личной коллекции – за исключением тех, что защищены от копирования. В спецификации были указаны лишь iPod и Zune, но, как выяснилось, другие устройства подходят не хуже – при условии, что их можно подключить к консоли через USB. Я опробовала iRiver – игра распознала весь склад записанных MP3, правда, не отобразив структуру папок. Естественно, для таких композиций тексты лирики и тональный рисунок не отображаются. А заодно, как оказалось, подсчет очков за правильность исполнения ведется весьма странным образом. Пока шел вступи-

тельный проигрыш You Know My Name Криса Корнелла (главная тема «Казино Рояль»), я упорно бубнила всякую белиберду в микрофон, и, о чудо, призовые баллы сыпались как из рога изобилия. За всю песню мне удалось набрать свыше миллиона очков – стоит ли говорить, что все попытки исполнить стандартный плейлист оценивались куда как скромнее?

Беспроводные микрофоны, которые идут в комплекте, показали себя в испытаниях наилучшим образом. Их также явно готовили для вечеринок: в рукоять встроены светодиоды, и во время исполнения устройство переливается разноцветными огоньками не хуже новогодней гирлянды. А чтобы не только вокальные упражнения солиста, но и его движения развлекали публику, предусмотрены своеобразные QTE – если встряхнуть микрофон, когда на экране появляется соответствующая иконка, вам начислят бонусные очки.

Караоке-симуляторы, даже несмотря на успех Karaoke Revolution и Singstar, пока остаются инородным жанром в мире игр. С одной стороны, пение само по себе – занятие достаточно увлекательное, чтобы дополнительные соревновательные элементы, изобильные мини-игры или сюжет не воспринимались как нечто нужное, то, без чего новинке нельзя поставить высокую

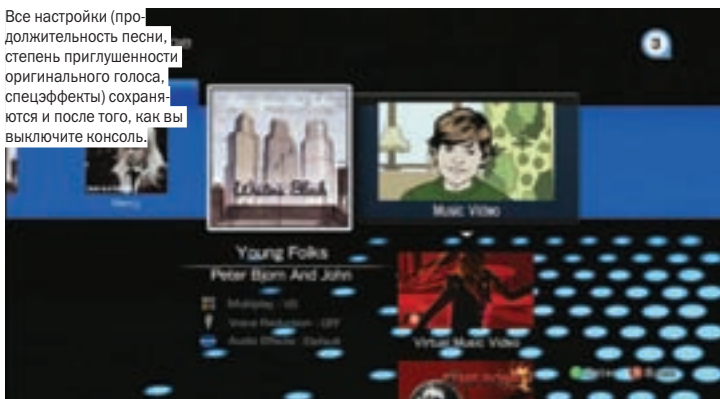
Вверху: Хотите сделать аудиозапись своего выступления? Увы, в Lips подобных опций не предусмотрено, хотя та же Singstar давно ими разжилась.

Удивляет, что опций для совместных распеваний крайне мало. Дуэты да дуэты-дуэты – вот и весь набор, если не считать особым режимом «специальный дуэт», замаскированный под мини-игру, где требуется набрать как можно больше очков, чтобы парень и девушка на экране добежали друг до друга и поцеловались. А вдруг все ваши гости захотят петь хором? Увы, тем, кому не досталось микрофона (в комплекте их, напомним, два), остается на откуп лишь стандартный контроллер Xbox 360 – каждая из его «буквенных» клавиш воспроизводит звук какого-либо инструмента (например, стук барабанов или лязг тарелок).

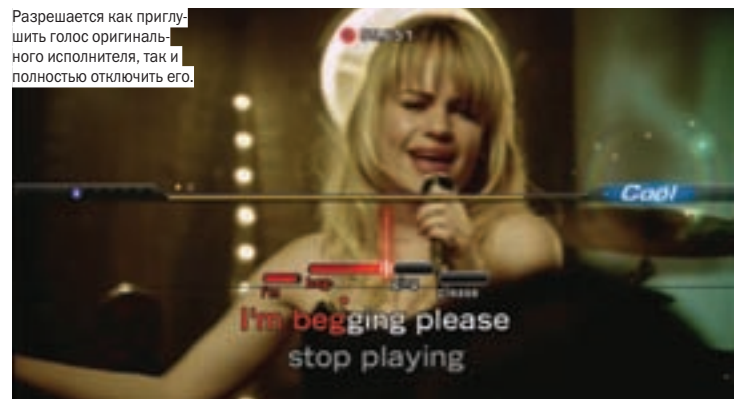
оценку. С другой стороны, та же Lips в нынешнем виде все же очень близка к традиционному диску с караоке (их какое-то время прикладывали чуть ли не к каждому видеомаягнитофону), оценивать которые наравне со, скажем, ритм-играми вроде Rock Band – занятие неблагодарное. В споре же с прямыми конкурентками детище Яно выигрывает, как ни странно, лишь за счет оригинальных микрофонов: остальные функции либо реализованы примерно на том же уровне, либо (как в случае с возможностью исполнения собственных любимых композиций) не настолько хороши, как могли бы быть. Впрочем, если вы обожаете петь дуэтом на дне рождения, в восторге от списка композиций Lips, а вместо PS3 или PS2 у вас дома давно и прочно обосновался Xbox 360, знайте – Кеити Яно делал эту игру специально для вас. **СИ**

ЕСЛИ ВЫ ОБОЖАЕТЕ ПЕТЬ ДУЭТОМ НА ДНЕ РОЖДЕНИЯ, В ВОСТОРГЕ ОТ СПИСКА КОМПОЗИЦИЙ LIPS, А ВМЕСТО PS3 ИЛИ PS2 У ВАС ДОМА ДАВНО И ПРОЧНО ОБОСНОВАЛСЯ XBOX 360, ЗНАЙТЕ – КЕИТИ ЯНО ДЕЛАЛ ЭТУ ИГРУ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС.

Все настройки (продолжительность песни, степень приглушенности оригинального голоса, спецэффекты) сохраняются и после того, как вы выключите консоль.



Разрешается как приглушить голос оригинального исполнителя, так и полностью отключить его.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Lego Star Wars: The Video Game
- 2 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
- 3 Lego Indiana Jones

7.5

Использовать транспорт можно не только на гоночных уровнях.



Бонусы со времен Lego Star Wars так и не изменились. Как и анимация. И боевая система. И все остальное.



» Lego Batman: The Video Game

Команде разработчиков нужно почаще играть в Lego – говорят, конструктор развивает воображение. Для следующего проекта оно им обязательно понадобится: публика может в третий и даже четвертый раз купить ту же самую игру, но все же есть границы.

Скажем, границы приличия. Traveller's Tales должна наконец понять: с сериалом пора что-то делать. Четвертый год геймплей стоит на месте, и только декорации меняются, как картинка в калейдоскопе. От «Звездных войн» – к Индиане Джонсу, теперь добрались и до Бэтмена. Тема, ничего не скажешь, прекрасная, но для разработчиков она оказалась сложней предыдущих. В этот раз им нечего пародировать: старые фильмы, комиксы и мультсериалы о Бэтмене смешались в головах неисклюшенных зрителей, а у новых лент Нолана вышел уж больно лаконичный сценарий для игры на тридцать с лишним часов. Для Lego Batman историю выдумали с нуля: маньяки Готэма сбежали из психушки, и теперь каждый из них чинит беспорядки на свой лад.

Сюжет банальный, а шуток в игре не так много, как хотелось бы. Зато все остальное не хуже, чем раньше. Но и не лучше. На сей раз добрая половина игры, вся «геройская» кампания, проходится за Бэтмена и Робина. Здесь, в отличие от других частей сериала, по сюжету меняются не персонажи, а только их костюмы. Брюс Уэйн, например, в разных нарядах может летать, не боится огня, ставит бомбы или разбивает стекла с помощью специального пистолета. Эти превращения не имеют никакого значения в боях: и Бэтмен, и Робин сражаются всегда одинаково, используя единственную комбо-атаку. Больше ударов и не понадобится – умереть «насовсем» в бою все равно нельзя. Когда жизни заканчиваются, герой просто теряет некоторое количество очков, а потом перерождается на том же месте.

Полезными костюмы оказываются при решении головоломок, но и тут особых сложностей нет. Если ребус не складывается, нужно только хорошенько осмотреть уровень и сломать какую-нибудь деталь интерьера, из нее выпадут нужные кубики. А из них герои сами соберут полезные вещи – лестницы, машины, роботов и даже рычаги, открывающие двери. Так и решается почти каждый пазл, а за разрушение предметов заодно дают очки, на которые покупаются дополнительные бонусы. Поэтому любую часть города Бэтмен сначала громит, и только потом очищает от преступности.

Но вернемся к самим героям. Перед нами опять огромный выбор персонажей, только все союзники-сторонники закона не появляются по сюжету, а покупаются отдельно. Того же Робина вы запросто можете заменить Найтвингом, и все костюмы новому герою придется впару. Кроме восьмичасовой кампании о Темном Рыцаре в Lego Batman есть не менее продолжительная история со злодеями на главных ролях. Маньяков в Готэме много, и менять их приходится как перчатки. На одном уровне управляете Джокером и Харли Квинн, на другом – Женщиной-Кошкой и Пингвином, на третьем – Риддлером и Дувликом. Никаких переодетий тут не предусмотрено, у каждого просто есть своя спецспособность.

Игра, как обычно, подкупает разнообразием и масштабностью. После завершения немаленькой кампании уровни можно еще по много раз проходить новыми героями и собирать дополнительные очки на покупку бонусов.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
TT Games/Warner Bros.
Российский издатель:
«Новый Диск» (PC)
Разработчик:
Traveller's Tales
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 256 VRAM, 128 RAM
Онлайн:
www.legobatmangame.com
Страна происхождения:
Великобритания



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Долгая жизнь игры – десятки дополнительных героев и видов транспорта, продолжительная сюжетная кампания; забавная, почти идеальная Lego-стилистика.

НЕДОСТАТКИ Юмора стало меньше, уровни получились одинаковыми; геймплей со времен Lego Star Wars не изменился.

РЕЗЮМЕ Видел одну часть сериала – считай, что видел все. Вместо Люка и Индианы – Бэтмен, вместо Татуина и джунглей – Готэм. Остальное на месте и почти никак не улучшено. Перед нами все еще очень простая, длинная игра, отлично подходящая детям, но скучноватая для взрослых. Шутки в этот раз не такие острые, как раньше: Lego Batman использует собственный сюжет, и авторам попросту нечего пародировать.

Не весь здешний мир собран из кубиков Lego: сам город показан вполне правдоподобно.



Но хотя локаций много, все они оказываются однообразными: темные улицы Готэма в примитивистской стилистике Lego получились совершенно непримечательными. Чтобы хоть как-то разнообразить пейзажи, некоторые уровни сделали, как и раньше, гоночными. Тут вы не только носитесь по городу на колесах, но и рассекаете на катере речные воды и летаете высоко над крышами.

Lego Batman, как и предыдущие части, задумана для кооперативного прохождения – персонажей всегда пара, а второй человек в любой момент может взяться за управление. Онлайн-игра, правда, все еще не поддерживается – до сих пор она была только в Lego Star Wars: The Complete Saga. И, тем не менее, напарника вам лучше найти,

потому что AI тут не самый продвинутый. Насколько раз мне приходилось начинать уровень заново только потому, что мой партнер застревал где-то и не хотел выбираться. Это уже четвертая игра на одном и том же движке с одним и тем же геймплеем, но почему-то исправить такой недочет разработчики до сих пор не смогли.

Последняя претензия исключительно к PC-версии с ее жутко неудобным управлением с клавиатуры. Мышь тут принципиально не используется, поэтому уже через десять минут игры руки буквально отваливаются (геймпад на PC тоже принципиально не используется? – Ред.).

Что бы ни говорили фанаты сериала, а Lego Batman – игра детская. Даже не из-за

Вверху: В роликах герои, как обычно, не говорят, а только хмыкают и хихикают.

мультяшного стиля. Здесь весь процесс построен вокруг той идеи, что геймеру целыми днями нечем заняться: разработчики не вываливают на вас все и сразу, а растягивают процесс на многие часы. На игру можно целую неделю жизни спустить, а взамен получить не больше, чем от какого-нибудь шестичасового экшна. Спрашивается, стоит ли тратить столько времени?

Те, кто знаком с другими частями сериала и на этот вопрос для себя уже ответил, Lego Batman можно смело рекомендовать – получилось не хуже, чем в прошлый раз. Ну а для ребенка лет до двенадцати вообще ничего лучшего не найти. **СИ**

Модельки транспорта, конечно, не фотореалистичные. Зато их много – одних автомобилей почти десяток...



...а вот механический ездовой крокодил всего один. Нам кажется, в играх их должно быть больше!



Пока Traveller's Tales не открыла для себя жанр Lego-экшнов, компания занималась самыми разными играми. Среди них, например, Super Monkey Ball Adventure, Sonic R и Sonic 3D Blast – не лучшие части известных сериалов. В послужном списке Traveller's Tales числятся и проекты по кинолицензиям: The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, Transformers и Finding Nemo (фанаты SNES и Mega Drive могут вспомнить еще Bram Stoker's Dracula и Mickey Mania). В 2005 году разработчики взялись за тематические наборы Lego, связанные с кинофильмами, и с тех пор успели выпустить уже четыре игры под знаком пупырчатого кирпича. А вы говорите «ничего нового». Откуда же это новое возьмется с такими-то сроками разработки?

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



LocoRoco
Gish
Yoshi Topsy-Turvy

7.5



ТЕКСТ

Марина Петрашко



СЕКРЕТ!

Хотите делать собственные скриншоты? Удивляйтесь, почему не работает кнопка Select? Вся беда в концепции скармливания нам геймплея «по частям». Извольте построить в доме Муй-муев все комнаты вплоть до той, в которой дают установить фотоаппарат. Ну и сам аппарат не забудьте. Вуаля! Кнопка разблокирована, снимайте на здоровье, правда, большинство новых и самых интересных режимов запечатлеть нельзя.

» LocoRoco 2

Такое впечатление, что создателям LocoRoco не понравилась собственная радикальность. Или господин Коно работает по системе «шаг вперед и два назад»? Вторая часть приключений разноцветных капитошек из категории «левая резьба года» плавно перетекла в класс «платформер навороченный обыкновенный».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Sony
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.softclub.ru/games/
game.asp?id=11398
Страна происхождения:
Япония

Внизу: Знакомьтесь, слева Виола, Локо новой породы. Справа – Бонмучо.

Пару месяцев назад я делилась с читателями своим ужасом. Судя по попавшей в мои руки предварительной версии, леворезьбовые метчики

у разработчиков закончились. Отныне никаких нововведений, только лучшие, самые правильные и проверенные временем геймплейные составляющие на фоне уже успевшего стать классикой трюка с верчением мира. Да здравствуют фокус-группы, высококобый маркетинг, умелое использование чужих идей и... правильно, скука. Даром, что все стало только ярче и пестрей.

Сейчас у меня на коленях лежит старушка PSP с безбожно заедающим правым шифтом (тяжелое наследие первой серии). Внутри, как в тропическом аквариуме, уже сорок часов подряд беснуются разноцветные твари. Можно ли сказать с облегчением, что я ошибалась? И да, и нет.

Локо-роко и все-все-все

Любители «неопределенного кавая» (когда перед нами не пойми что такое, но ужасно милое), воистину, просто обязаны с хоровым воплем «Ня!» рухнуть в блаженный обморок. Умилительно-прекрасных действующих лиц в LocoRoco 2 не просто много. Их очень много. Даже злодеи успели обрасти чудесными хвостиками, бусами, бантиками, макияжем и прической в папильотках.

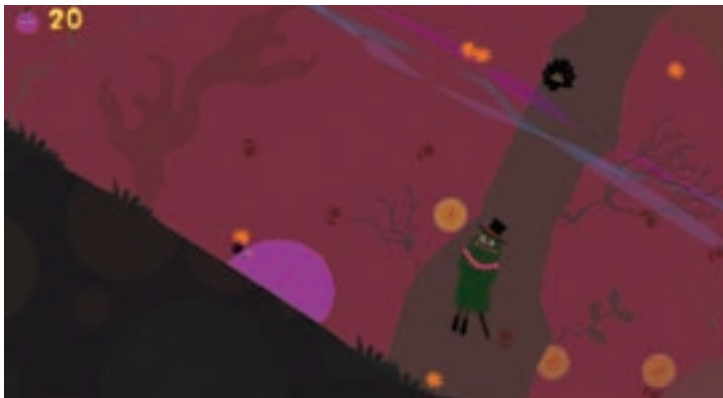
Злодеев, к слову, персонифицировали: ордам Мойя, похожим друг на друга как две капли грязи, дали пару колоритных «полководцев»: Маджолину и Бонмучо. Кто они такие, какого роду-племени и почему им приспичило злодействовать – не уточняется. Зато плоды подрывной деятельности налицо: благодаря поцелуям Маджолины часть известных всем по первой серии Муй-муев превратилась в inferнальных Буй-буев. Тоже ужасно кавайных. За Бонмучо пока

столь выдающихся злодейств не числится. Только он превратится из «Гитлера в зеленом халате», знакомого игрокам по скромной роли статиста на одном из уровней первой игры, в нечто большое и страшное, как прикатятся очередные Локо-роко и усы ему пообрыдают.

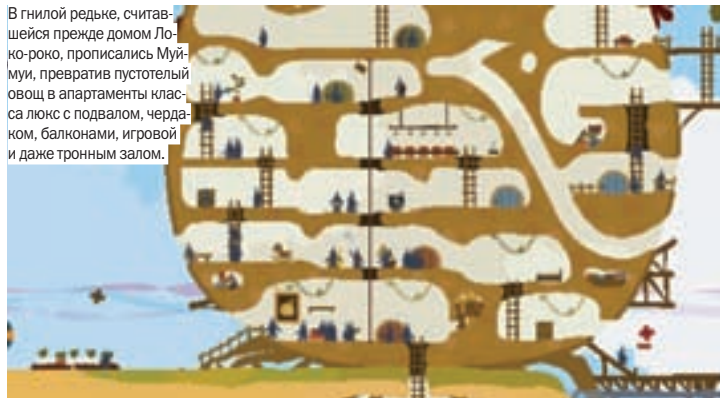
Если вы думаете, что сюжет отдаст бессмыслицей лишь в моем отрывочном пересказе, я вас огорчу (или обрадую?). Целиком он такой же маловразумительный, как и в частности, вкратце все точно так же, как в прошлый раз: спасти планету от экспансии Мойя, запрыгав злодеев до смерти.

Надо прыгать, и прыгать, и прыгать...

Я специально доставала из личного архива запиленный UMD с первой частью. Подтверждаю на собственном опыте: прежние поскатательства – детский сад по сравне-



В гнилой редьке, считавшейся прежде домом Локо-роко, прописались Муй-муи, превратив пустотелый овощ в апартаменты класса люкс с подвалом, чердаком, балконами, игровой и даже тронным залом.



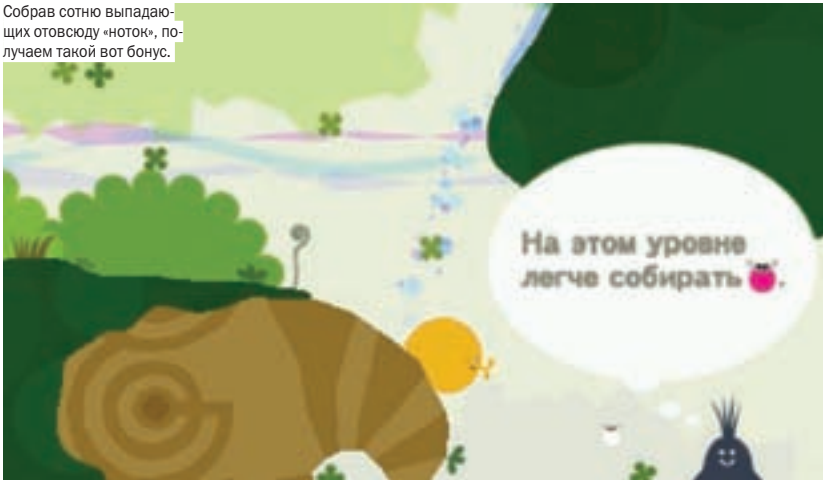
НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Странная вселенная, идея с верчением мира, разнообразие мини-игр, забавные «истории из жизни» персонажей, атмосфера всеобщего счастья и беззаботности.

НЕДОСТАТКИ Усложнившийся геймплей, уклон в сторону action, занудная обязательная прокачка, отсутствие на начальном этапе некоторых привычных функций.

РЕЗЮМЕ Вторая часть игры с необычной механикой: геймер управляет героем, вращая и сотрясая мир вокруг него. Сознательно или нет, авторы резко сбавили градус революционности. Теперь, как и во множестве других игр, необходимо заниматься сбором ресурсов, прокачкой навыков и стратегическим строительством. По мере прохождения открываются новые способности героев. Гораздо большее, чем в первой части, внимание уделено проработке мира. Но при всем этом играть гораздо скучнее, отчасти из-за странного уровня сложности.

Собрав сотню выпадающих отовсюду «ноток», получаем такой вот бонус.



нию с тем, что приходится вытворять нынче. Если вам хотелось собственноручно загнать кусок пластика в глотку господину Коно после сорока с лишним бесплодных попыток выудить последний цветочек откуда-нибудь со снежного уровня, лучше не беритесь за вторую часть. Пути Локо стали длинней и гораздо заковыристей. И, наверное, никто бы не возражал, если бы сделано это было за счет упора на внимательность геймера, его способность узнавать в расщелинах и трещинах земли неожиданные проходы и секретные комнаты. Или если бы создатели побуждали игрока искать сложные пространственные решения, но нет. Все чаще определяющим условием для получения вожа деленных цветочков становится скорость реакции, а не воображение. Во второй части появились (и лично у меня вызвали отторжение) даже места, в которых можно наглухо застрять, если не обладаешь достаточной ловкостью. Скажем, в одном из эпизодов Локо попадает в расселину в форме чаши. Выпрыгнуть оттуда невозможно. Единственный выход – платформа, подымающаяся вверх, как только на нее запрыгнет Локо. Но движется она не прямо, а галсом, да еще вдобавок пульсирует, крутясь вокруг своей оси и отшибая героя.

И еще одно. Из-за того, что некоторые способности «капитушек» открываются постепенно, возникает парадокс replayability. Пока играешь в рамках одного сейва, повторные прохождения долго остаются увлекательны-

ми. Если же по каким-то причинам приходится начинать новую игру... Тут же оказывается, что без дополнительных функций не только нельзя собрать все бонусы, но просто невозможно получить от уровня привычную дозу удовольствия. Моментам переувесивает раздражение, которое в новом детище Коно переплетено с удовольствием намертво. Впрочем, после полутора десятков повторов каждого уровня одолевает тоска и при игре из одной «сохраненки».

Кавайные злодеи всегда идут в обход

Возможно, секрет тандема удовольствие-отвращение в том, что для игры, геймплей которой вертится вокруг одной простой идеи, здесь всего слишком много: видов препятствий, врагов, союзников. Разработчики явно увлеклись количеством, позабыв отправить законченное творение на дополнительное тестирование, или вносили изменения по ходу дела. Такое случается, например, с детьми, конструирующими собственные вселенные – вспомните, хотя бы «Кондуит и Швамбранию» Кассиля. Воображение ребенка часто рождает сказочные страны, население которых растет по мере развития фантазии автора. Взрослея, люди научаются вовремя «закругляться». Но то ли подобный подход немаркетинчен, то ли детство разработчиков не закончилось. Остановиться они не могут. А стоило бы переключить внимание на ошибки и баланс.

Краткая справка для упавших с леди Луны

Кажется, о Локо-роко слышали уже просто все, от пионера до пенсионера. Если вы не из их числа, вот вам краткая справка. Основная идея игры проста: герой, как и в любом платформере, должен дойти «из точки А в точку Б». Изюминка в том, что ног у него нет, и вообще нет ничего, кроме каплеобразного пружинящего тела. Перемещаться самостоятельно Локо не желает, а двигается вперед и подпрыгивает исключительно под влиянием наклона и сотрясения целой планеты, которые ему организует игрок. Нажимаем правый shift – мир клонится вправо, шарик скатывается с возникшего «пригорка» в том же направлении. Жмем левый – все наоборот. Давим на два – мир сотрясается и Локо подлетает вверх. По пути прожорливая капля тянет в рот все, что плохо лежит: специальные цветочки, орехи, бонусных мух и даже куски врагов. Цветочки заставляют Локо пухнуть. Толстый герой может по краткому нажатию «кружка» распасться на штучных Локо (количество равно числу съеденных цветов плюс один) и собраться в большую каплю, если «кружок» зажать.



Вверху: Тайные проходы открываются теперь и под водой.

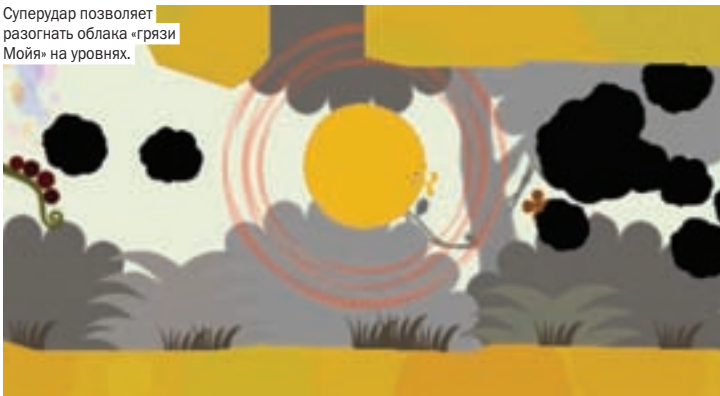
В это время в замке у Шефа

Вместо борьбы за качество началась гонка за количеством. Побочные развлечения превратились в самоцель. Вот зачем, например, игре с революционным геймплеем дополнительное режим, аналогичный детской забаве – сбору наклеек и хранению их в специальном альбоме? Видимо, «шоб було».

Героев научили плавать, но динамика получилась какая-то вялая, да и используют-ся заплывы не так активно, как ожидаешь. Неинтерактивные вставки с поющими Локо стали мини-игрой «попади по кнопке в такт». Вне зависимости от того, попадаешь или нет, получается какофония. К большинству «побочных развлечений» путь открывается через ту самую тухлявую редьку, в которой проживали Локо в первой серии. Во второй прежних

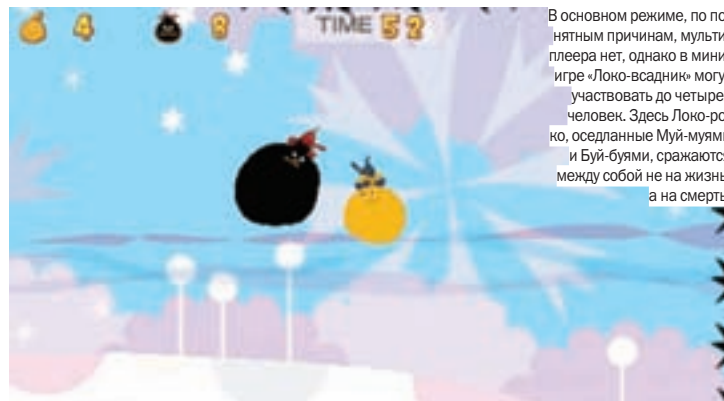
Внизу: Юмором на тему заднего прохода ЛокоРосо 2 переполнена до краев. Конечно, мы и в первой части путешествовали по пищеварительному тракту гигантских монстров, попадая на волю через то самое отверстие. Но делали это скромно и без лишней акцентуации. Теперь все иначе. Жутко интересно: почему?

Суперудар позволяет разогнать облака «грязи Мойя» на уровнях.





Почему-то на одном из уровней, нарушая традицию фантазийной фауны, пасутся самые обыкновенные носороги да жирафы. Может быть, это геймплейно и интересно, но дизайнерам – незачет.



В основном режиме, по понятным причинам, мультиплеера нет, однако в мини-игре «Локо-всадники» могут участвовать до четырех человек. Здесь Локо-роко, оседланные Муй-муями и Буй-буями, сражаются между собой не на жизнь, а на смерть.

жильцов выставили, и на их месте тут же прописались Муй-муи. Под руководством игрока хозяйственные новоселы отроют в недрах овоща настоящие апартаменты с тронным залом. Но не за просто так, а лишь если мы, руля Локо-роко, будем усердно подбирать все, что валяется – орехи, корешки, камешки и прочие важные ресурсы. В итоге нас награждают дополнительными мини-играми и даже откроют дорогу к новым уровням. Разработчики, вероятно, очень старались, чтобы игра удерживала геймера подле себя как можно дольше. В этом LocoRoco приближается к последним сериям Castlevania для DS. Там тоже финальная битва наступает довольно быстро, потом традиционно выясняется, что она вовсе и не финальная, и после нее нас ждут очередные повороты сюжета и новые локации. С LocoRoco все почти так же: сначала нам предстоит Большая Битва с Главным Боссом, а потом еще пол-игры новых целей, режимов и возможностей. «Тюнингованная» версия смотрится куда лучше, чем «бюджетная», доступная тем, кто не любит, прямо скажем, тупо переигрывать уровни. Потому что, в принципе, к переигрыванию ничто не стимулирует, кроме внутренней склонности игрока. Что игра улучшается, как простая мелодия в переложении для большого оркестра, замечаешь далеко не сразу. А в ней, между тем, продолжают появляться неизведанные уголки, сюжетные зарисовки, не связанные с основной историей, новые уровни. И даже внутриигровые мультфильмы в иной, чем исполнение всей игры, визуальной технике!

Вот только есть у меня сомнение, что, несмотря на все ухищрения, поклонники вряд ли проведут за второй частью больше времени, чем за первой. Из-за возросшей



А вот и Маджolina, самая неполиткорректная злодейка: цвет лица, макияж, прическа из дред-дов и папилюток, да еще и джаз поет! Big momma!

сложности уровней их тяжелее завершить, труднее справиться с неудовольствием и разочарованием. Неуправляемый сбор ресурсов, переизбыток одних, нехватка других и отсутствие обмена (можно только продать излишки) не делают «строительную» составляющую приятнее. Раньше мы просто двигались по «линейке» уровней, получая все «как есть» и сразу, и игра либо цепляла геймера, либо нет. Теперь, вроде бы, налицо и рост сложности, и новое, более упорядоченное сочетание разных элементов геймплея. Но обильные перестановки если не убили самое главное – развлекательность, то серьезно пообгрызли ей конечности, или на чем она там держалась. **СИ**

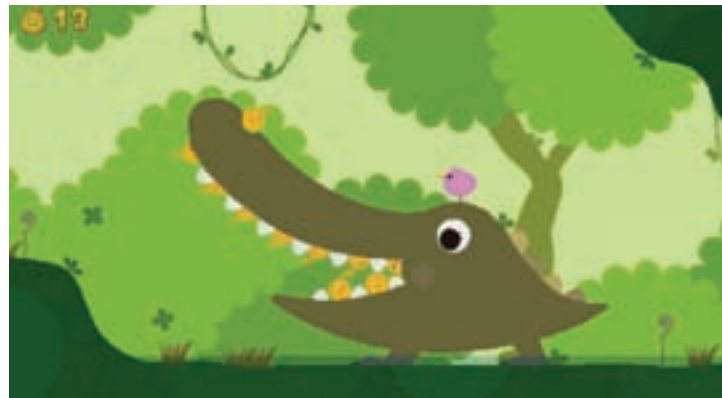
Камент Кукутли

Легендарный артефакт бета-версии после редакторской правки оказался куда более прозаичным «камнем». «Камнем Кукули». «Мемориз» пропали, превратившись в «Памятки». Однако это не значит, что остальной текст довели до ума. Помимо внутренних, заложенных разработчиками туманных мест, в нем полно ошибок, перепутанных абзацев, имен и топонимов.



УМИЛИТЕЛЬНО-ПРЕКРАСНЫХ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ В LOCOROCO 2 НЕ ПРОСТО МНОГО. ИХ ОЧЕНЬ МНОГО.

Один из новых режимов – собирание силуэтов. Карточки и силуэты достаются игроку в виде бонусов на уровнях. В конкретном примере нотные линейки и фон – карточка, каждый из Локо – силуэт. За точный сбор и расстановку всех действующих лиц дают 1000 «мух».



подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ **ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ** НОВЫЙ СЕЗОН

Игровая зона
с новейшими играми

**Блиц-интервью
и автограф-сессии**
с ведущими разработчиками



ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев

...и многое
другое!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Jack Keane
- 2 The Curse of Monkey Island
- 3 Escape from Monkey Island

8.0



В первоначальном варианте Мона должна была перебраться на другой берег в лодке, но разработчики неожиданно решили плюнуть на приличия и дать героине возможность переплыть реку в гробу. И если схожее путешествие выглядело святотатством в Syberia 2, то в рамках A Vampyre Story такое действие кажется естественным и даже логичным.



Фономастер

Помимо основателя Autumn Moon Entertainment – Билла Тиллера, в студии числятся и другие бывшие сотрудники Lucas Arts, успевшие в свое время поработать над The Secret of Monkey Island, The Curse of The Monkey Island, The Dig, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, а также над не дожившим до релиза Full Throttle II. Хотя в финале A Vampyre Story открытым текстом сказано: ждите продолжения», официальных заявлений Autumn Moon Entertainment пока не делала. Зато в интервью сотрудники компании упоминали о своей заинтересованности Wii и Nintendo DS, так что мы не исключаем появления A Vampyre Story и на этих платформах. Напоследок отметим важный момент: разработчики – люди не только талантливые, но и ответственные – а это редкое сочетание! Скажем откровенно: мы уже собирались снижать баллы A Vampyre Story за очень неприятные баги (в том числе и серьезно мешающие прохождению), но буквально через пару недель после релиза был выпущен патч, исправляющий практически все замеченные огрехи.



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure, third-person

Зарубежный издатель:

Crimson Cow

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

Autumn Moon

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

Онлайн:

www.vampyrestory-game.com

Страна происхождения:

США

A Vampyre Story

Лет десять назад каждый уважающий себя разработчик квестов считал своим долгом поразить игровую общественность и произвести, ни много ни мало, революцию в жанре: добавить action-составляющую, ввести инновационные методы управления, использовать «свободную камеру» для осмотра локаций с любой точки, перевести все действие в real-time режим – словом, задумок и не перечислять.

Многие идеи удалось вполне успешно реализовать, но не все они нашли у публики теплый прием: например поклонники не отвернулись от Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999) из-за того, что стало возможно рассмотреть вблизи каждый камушек или заглянуть в любую урну, а вот Broken Sword: The Sleeping Dragon (2003) с консольным управлением пришлось по вкусу не всем. Но прошло время и стало ясно: все эти «революции» попросту не нужны. Во всяком случае, в них не было острой необходимости в рамках жанра.

A Vampyre Story как раз из тех примеров, которые успешно доказывают, что нет нужды сотрясать основы кардинальными нововведениями. Здесь на первом плане история, персонажи, диалоги и юмор – как, впрочем, и должно быть. Все тот же point-and-click, каким он был десятилетие назад, мини-играм не нашлось места, а головоломки в привычном понимании и вовсе нет. Безусловно, таких игр и сейчас хватает, зато A Vampyre Story разрабатывали бывшие сотрудники Lucas Arts, успевшие поработать над сериалом Monkey Island. И надежда, что старая гвардия сделает игру не хуже, лишь подогревала интерес. Но не это главное: A Vampyre Story ценна для старожилов не только как игра, но и как событие. Это не возможность вернуться в прошлое, но шанс продолжить с того момента, когда все оборвалось. Словно никто и не был огорчен, что The

Curse of Monkey Island (1997) будет последним point-and-click приключением от Lucas Arts, а Escape from Monkey Island (2000) – последней приключенческой игрой вообще. Игра оказалась своего рода призмой, сквозь которую удается взглянуть на минувшее, – и это главный комплимент, который можно ей сделать.

Подход «как тогда» чувствуется во всем. Например, в проработке главных героев – в них

влюбляешься с первого взгляда и начинаешь скучать, едва игра завершилась. Колоритная оперная певица Мона Де Лафит, украденная злобным бароном Шрауди фон Кифером, и говорящая летучая мышь Фредерик, сбежавшая от мышиной мафии, – две противоположности, прекрасно уживающиеся вместе. Не Сэм с Максом, конечно, но тоже друг без друга обойтись не могут. Да и мы не можем обойтись



Справа: Слишком большие или слишком тяжелые предметы, которые Мона не может носить с собой постоянно по понятным причинам, просто подсвечиваются синим. Если захотите задействовать какой-то из них, герои вернутся в нужную локацию и вдвоем дотащат необходимое. Тем же цветом обозначены комбинации предметов.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Запоминающиеся главные герои, необычная стилистика игры, отменно прорисованные локации, множество шуток, идеально подобранная музыка.

НЕДОСТАТКИ Мало локаций, проработка отдельных персонажей оставляет желать лучшего, простенький сюжет без полноценной концовки, нет поддержки широкоформатных мониторов.

РЕЗЮМЕ A Vampire Story – гостья из прошлого: по сути, новинка принадлежит середине девяностых. Хотя графика здесь более-менее современная, продолжительность совсем невелика, а финал несколько скомкан. Сейчас на такие вещи уже мало кто обращает внимание – все давно привыкли к коротким, почти бессюжетным играм. Но если бы релиз пришелся на конец прошлого века, то оценка наверняка оказалась бы ниже – все-таки тогда стандарты были иными.

Для ленивых или невнимательных в игре за-действована клавиша Tab – одно нажатие, и все активные точки на экране подсвечиваются. Далеко не с каждым предметом необходимо взаимодействовать, но рассмотреть их внимательно в любом случае не помешает – хотя бы из-за комментариев Моны и Фредерика.



без их бесполезных советов и специфического юмора. Забавная история о побеге парочки из замка и попытках Моны добраться домой, равно как и сама вымышленная Драксильвания, где разговаривают даже памятники и фонтаны, не кажется абсурдной. В лучших традициях жанра главный злодей здесь погибает в первые пять минут игры, но воскресает уже через двадцать. Это не смешно? Вопрос в том, как именно все преподнести. В Autumn Moon Entertainment знают как, поэтому даже самые нелепые ситуации и абсурдные реплики персонажей заставляют усмехнуться. С юмором в игре вообще полный порядок – может, гомерического хохота она и не вызовет (хотя несколько очень забавных эпизодов все же есть), но поводов для улыбки здесь предостаточно.

Даже управление сделано по старым формулам. Перемещение и взаимодействие с внешним миром по одному щелчку левой кнопки мыши – это не про A Vampire Story. Нужно нажать левую клавишу мыши на объекте и только потом выбрать нужное действие: Мона готова посмотреть в указанном направлении, поговорить с объектом (именно объектом –

не всегда это живое существо), произвести с ним какие-нибудь действия (тут разработчики не стали усложнять – если перед нами окно, то юная француженка сама поймет, что его надлежит именно открыть, а если ящик, то его нужно подвинуть (а почему бы тоже не открыть? – Ред.) или превратиться в летучую мышь и воспарить к недоступной цели. Это не слишком усложняет игру, зато заставляет чаще задумываться над происходящим, а поклонникам классики от Lucas Arts дает ежесекундный повод почувствовать себя, как минимум, лет на десять моложе.

Правда, ненадолго – игра успеет закончиться намного раньше, чем вы ожидаете. С этим даже связан один забавный факт: Autumn Moon Entertainment утверждают, что игра подарит более пятнадцати часов удовольствия. «Акелла» почему-то сообщает уже о двадцати (неужели говорящие по-русски игроки на четверть менее сообразительны? (наверное, русские тексты на треть длиннее. – Ред.). Похоже, только мы с вами предельно откровенны – в общей сложности потратить придется чуть более десяти часов вашей жизни.

Изначально в игре все должно было быть в 2D – это касается как локаций, так и героев, благодаря чему A Vampire Story немного походит на King's Quest VII: The Princess Bride или Torin's Passage. Когда Autumn Moon Entertainment объявила о решении перерисовать в 3D всех персонажей и некоторые элементы локаций, поклонники огорчились и даже обозлились. Как же так – разработчики обещали сделать игру, ориентированную на хиты прошлого, а вовсе не бежать сломя голову в будущее. Однако время показало, что такое решение пошло на пользу – поначалу A Vampire Story не доставало мрачного шарма.



Зато в любом предмете, каждом герое (ну, почти в каждом) и даже во всякой реплике чувствуется ювелирная работа профессионалов. А что говорить про локацию? Если когда-нибудь Autumn Moon Entertainment решится на подарочное издание, то мы заранее настоятельно просим включить туда пакет открыток с видами из игры. И вот уже A Vampire Story твердой поступью направляется на первое место в номинации «Квест 2008 года», но... в последнюю секунду проходит мимо, сбавляя темп только где-то около второго или даже третьего – равно как и наши герои на полной скорости въезжают в финальные титры, не успевая заранее притормозить. Разработчики безжалостно рубят и без того простенький сюжет и говорят открытым текстом: «Мона и Фредерик вернутся во второй части игры». Жаль, что все так быстро и так неожиданно закончилось, но зато у нас есть надежда встретиться с ними снова, верно? **СИ**

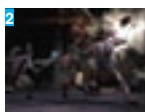
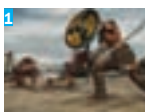
Внизу: Мона не хочет, да и не умеет бегать. И если вас утомляют ее неспешные променады из одной точки локаций в другую – клавиша Space вам в помощь (но мы пользоваться ей не рекомендуем, дабы не нарушать атмосферу игры). То же самое можем посоветовать, если не хотите выслушивать продолжительные диалоги.



Нравится вам это или нет, но повлиять на итог беседы не получится. Можете смело перебирать все возможные варианты без опасений «ялпнуть» что-нибудь лишнее.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Beowulf
2 Conan
3 Viking: Battle for Asgard

5.5



ТЕКСТ

Степан Чечулин



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
ND Games (PC)
Российский дистрибьютор:
«Веллод» (PS3, Xbox 360)
Разработчик:
Flying Lab Software
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 3.4 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.codemasters.com/
argonauts
Страна происхождения:
США

Внизу: Выбирая варианты ответов, приходится руководствоваться лишь тем, от какого бога получить очки опыта.

» Rise of the Argonauts

Греческие мифы – казалось бы, крепкий фундамент, на котором можно легко построить практически любой проект. Но Liquid Entertainment не сдюжили. Как выяснилось, для успеха мало напихать в игру десяток легендарных героев, выводок злобных минотавров и понаписать тома бессмысленных разговоров.

3 авязка незамысловатая. После того, как некие темные личности убивают жену иоакского царя Ясона Алкмею, тот не идет в ближайший бар топить горе в вине, а отправляется на поиски золотого руна. Согласно легендам, артефакт обладает божественной силой и с его помощью можно оживлять мертвых. Правда, разработчики то ли не разобрались с мифом и перепутали Ясона с его отцом Эсоном (имена-то похожи!), ненароком сделав царем и, кажется, женив героя на собственной матери Алкмеде, то ли сознательно переиначили классический сюжет.

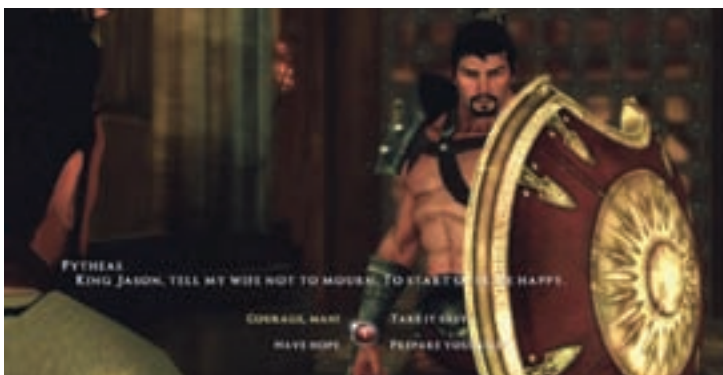
В любом случае история получилась простенькая, без интриги и неожиданных сюжетных поворотов. Кто тут плохой и хороший, становится понятно где-то минут через десять,

так что скука одолевает уже в начале игры. Видимо, чтобы отработать заявленный уклон в RPG, разработчики сочинили тьму диалогов, однако беда в том, что все они нагоняют тоску – в этой игре персонажи могут несколько минут с умным видом обсуждать всякую ерунду, при этом сами действующие лица настолько ходульные, что скульпы сводит: Ясон – герой без страха и упрека с обостренным чувством справедливости; Геракл, туповатый здоровяк, больше похожий на самодвижущийся шкаф; Ахиллес говорит и думает только о женщинах.

Пока играешь в Rise of the Argonauts, не покидает ощущение, что Liquid Entertainment попытались придумать хорошую игру, но на полпути все бросили и в спешке доделывали, что успеют. В итоге получился какой-то несуразный гибрид action/RPG, где и action и RPG одинаково скучны.

Картину не улучшает и то, что вам постоянно предлагают несколько вариантов ответов реплик. Каждый отмечен цветом, так что нет нужды вникать в суть очередного диалога – хотите быть белым и пушистым, выберите синий или зеленый значок, желаете порычать на собеседника – красный.

Тем более ваш выбор никак не влияет ни на общий ход игры, ни на жизненные принципы главного героя. Остановившись на том или ином ответе, вы лишь показываете, какому богу больше, так сказать, доверяете – Аресу, Афине, Гермесу или Аполлону. Благодарное божество в знак признательности выдает Ясону энное количество очков опыта, за которые можно покупать разнообразные перки. Тут все как обычно: одни повышают силу, другие обучают суперударами и так далее. Очки опыта, впрочем, дают не только за разгово-



Одна из немногих удачных сцен – гладиаторский бой на арене.



НАШ
ВЕРДИКТ**ДОСТОИНСТВА**

Шикарная музыка Тайлера Бейтса, иногда встречаются интересные задания и сражения.

НЕДОСТАТКИ

В подавляющем большинстве примитивные бои, потрясающе глупые враги, боевая и приключенческая части не сбалансированы и быстро нагоняют тоску.

РЕЗЮМЕ

Если вы, упаси бог, ждали, что Rise of the Argonauts станет откровением уровня God of War, то придется вас разочаровать. Из-под пера Liquid Entertainment вышла чертовски несбалансированная и со всех точек зрения скучная игра. Один бой похож на другой, оружия и брони мало, а то, что есть, выдается исключительно в соответствии с сюжетом. RPG-часть тоже не радует. Диалоги пространные и бессмысленные, дизайн локаций бездарен. Плюс ко всему разработчики искусственно затягивают игру, заставляя по сто раз бегать от одного края карты к другому для выполнения совсем уж глупых и мелких поручений.

В игре довольно много крови, плюс Ясон не гнушается отрубать врагам конечности и проламывать головы. Жаль, вариантов фатальности очень мало.

**С мифу по нитке**

В своем большом путешествии за золотым руном Ясон, как и положено, соберет команду друзей-аргонавтов. К нему примкнут Ахиллес, Геракл и другие известные персонажи греческих мифов. Команда бороздит морские просторы на легендарном корабле «Арго», который, правда, в нашем случае представлен парой маленьких кают и небольшой палубой.

Перед выходом на задание вы можете взять в напарники одного из аргонавтов. Причем, по задумке авторов, каждый из них обладает уникальными умениями. Ахиллес быстро двигается и стремительно наносит удары, Геракл – настоящий силач. Но, опять же, задумка работает лишь в теории. На практике напарники ведут себя глупо, постоянно застревают как вкопанные, да и вообще толку от них в бою никакого.

ры, но и за достижения в духе «убей 250 врагов» и, разумеется, за выполнение заданий.

Не легенда

Но занятная схема развития героя не отменяет главного – играть в Rise of the Argonauts потрясающе скучно. Так, в свободное от бесконечной беготни из пункта «А» в пункт «Б» время нам придется драться с врагами. Злодеи встречаются часто, но собственно битвы поставлены хуже, чем в печально известной Golden Axe образца 2008 года. Теоретически Ясон может расправляться с недругами аж тремя видами оружия. Он умеет проламывать головы булавой – это помогает против хорошо защищенных противников; пронзает недругов мечом – стремительные удары клинком идеальны против быстрых врагов; наконец, протыкать злодеев копьем, удерживая их на почтительном расстоянии. Проблема в том, что на практике совсем не важно, чем охаживать супостатов. От могучей дубины одинаково успешно разлетаются как бронированные, так и обычные враги; с другой стороны, меч прекрасно пробивает щиты, а о копье вообще можно не вспоминать. Проще простого благополучно пройти игру, так и не поняв всей прелести здешней боевой системы.

Кроме того, Ясон не обучен зрелищным комбинациям, так что требуется лишь тупо долбить по одной кнопке, раз за разом выписывая одинаковую серию из трех ударов. При этом враги еще и глупы. Они то и дело замирают на месте, не способны толком защититься, охотно подставляют головы под могучие удары Ясона.

Задания тоже неприятно удивляют. Во-первых, их мало и они неоригинальны, во-вторых, каждое элементарное поручение («поговори с тем-то, сходи туда-то») разработчики искусственно затягивают, заставляя по десять раз бегать из одного края локации в другой, только чтобы получить очередную порцию ненужной болтовни. События, которые в нормальных играх укладываются в одном разговоре, в Rise of the Argonauts растянуты на часы бессмысленных блужданий.

Одинаковые стычки с одинаковыми врагами начинают утомлять очень быстро.



Прибавьте сюда еще и, мягко говоря, не впечатляющую графику. Игра построена на базе Unreal Engine, но в это верится с трудом. Анимация всех без исключения героев топорная, игра глючит, текстуры подгружаются со значительным опозданием.

Погребенную под завалами минусов Rise of the Argonauts не может спасти ни отменная музыка, ни хорошая озвучка. Разумеется, светлые моменты встречаются (например, тут есть пара оригинальных боссов, да и сцена гладиаторского боя на арене радует), но их ничтожно мало – несколько интересных заданий да пара запоминающихся битв не способны скрасить унылую картину. Правда в том, что 80% времени вам предстоит провести, сражаясь в одинаковых боях, выполняя неинтересные задания и слушая скучные диалоги. Даже если вы очень-очень сильно соскучились по God of War и всей этой греческой мифологии, Rise of the Argonauts отправится пылиться на полку максимум через пару часов игры. **СИ**



ЯСОН НЕ ОБУЧЕН ЗРЕЛИЩНЫМ КОМБИНАЦИЯМ, ТАК ЧТО ТРЕБУЕТСЯ ЛИШЬ ТУПО ДОЛБИТЬ ПО ОДНОЙ КНОПКЕ, РАЗ ЗА РАЗОМ ВЫПИСЫВАЯ ОДИНАКОВУЮ СЕРИЮ ИЗ ТРЕХ УДАРОВ.

MMORPG, которых в России нет



ТЕКСТ

Аркадий Михрюткин

В последнее время MMORPG в России не издает только ленивый. Магазины наводнили коробки, на обложках которых привлекательные барышни или суровые мужики разной видовой принадлежности манят в новые миры. Можно найти локализованную он-

лайновую игру на любой вкус, и, тем не менее, остается еще немало достойных развлечений, до которых пока не добрались русские издатели. Это не значит, что для наших геймеров они недоступны. Вопрос только в том, что выбрать. Мы расскажем вам о самых интересных заморских онлайн-проектах.

Vanguard: Saga of Heroes

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
30 января 2007 года
Официальный сайт:
www.joinvanguard.com/en
Стоимость подписки:
\$15/мес.
Способ оплаты:
кредитные карты, карты
игрового времени
**Бесплатная
пробная версия:**
есть

Vanguard была одной из самых ожидаемых MMORPG, долгогостроем, над которым трудились авторы легендарной EverQuest. Разработчики обещали огромный мир, кучу классов, возможность строить города и обзаводиться собственным домом, уникальную систему дипломатии и классную боевую систему. Поклонники всему верили и возлагали на Sigil Online большие надежды. Но когда состоялся релиз, Vanguard из WoW-киллера превратилась в гадкого утенка. Бесчисленное количество багов, плохая оптимизация (игра тормозила даже на топовых машинах), корявая анимация и практически полное отсутствие высокоуровневого контента — это и многое другое вызвало бурю возмущения среди фанатов.

Кроме того, время для запуска было выбрано весьма неудачное — одновременно с Vanguard вышел новый аддон к World of Warcraft — The Burning Crusade. Разочаровавшись в «ММО мечтах», через месяц мир Тэлон (Telon) покинула половина игроков, а к лету 2007 г. количество подписчиков составляло всего 40 тыс. Ужасный старт привел к банкротству Sigil Online, большинство разработчиков было уволено, а все права на игру перешли к Sony Online. В игровом сообществе многие полагали, что Vanguard не доживет до конца года. Но вместо того чтобы закрыть нерентабельный проект, SOE бросила силы на его доработку. За прошедшее время компания устранила тысячи багов, улучшила быстродействие,

добавила несколько новых подземелий и начальную локацию Island of Dawn, по которой можно побродить бесплатно. Наконец, игра стала именно такой, какой ее хотели видеть на момент релиза. Но тень провала по-прежнему преследует Vanguard, и локальные издатели боятся ее, как огня. Игре отчаянно не хватает притока свежих геймеров. Несмотря на возможность строить корабли и бороздить на них водные каналы, встретить чье-то суденышко можно крайне редко, да и в столицах путников приветствуют лишь одинокие NPC. SOE периодически пытается привлечь новичков, давая возможность бесплатно посмотреть игру, так что если вы ищете ММО с уклоном в PvE, Vanguard сейчас — не самый плохой вариант.

Справа: Дипломатия — одна из самых интересных особенностей Vanguard. Переговоры представлены в форме коллекционной карточной игры.

Еще правее: В этой человеческой деревеньке можно не только закупить провизию, но и получить новые задания.



EVE Online

«Лучшая онлайн-игра 2007 года», «Самая быстроразвивающаяся MMORPG», «Лучший PvP»... У EVE Online столько титулов и наград, что сотрудники CCP могли бы обвесить ими весь офис. Разработчикам удалось создать мир, который меняется постоянно. Каждый день в нем ведутся войны с участием тысяч кораблей, целые звездные системы переходят из рук в руки, а игровой экономике могла бы позавидовать Лондонская фондовая биржа. Но хотя баннеры с логотипом EVE постоянно можно увидеть в рунете, а армия русских фанатов исчисляется десятками тысяч, полноценной локализации по-прежнему нет. Возможно, отечественных переводчиков отпугивает печальный опыт Netville? Около двух лет назад компания сообщила о планах выпустить EVE Online на русском языке, подписав договор с CCP. Но когда в Сеть просочилась альфа-версия, ужаснувшая всех фанатов качеством перевода, на разработчиков обрушилась лавина писем. Одни просили отказаться от русификации, другие предлагали помощь с переводом, причем абсолютно бесплатно. В итоге затея с локализацией зашла в тупик, и единственное, что сейчас можно увидеть в игре на родном языке, это начальный брифинг.

Тем не менее, популярность EVE в России стабильно растет. Многие игроки, устав от орков, эльфов и однообразного гринда,

начинают осваивать премудрости пилотирования и вступают в русские альянсы, давая присягу сражаться с вездесущими Band of Brothers (эти парни уже четвертый год грозятся захватить всю галактику!). Для пацифистов тоже есть немало занятий. Исследования, добыча руды, строительство кораблей, контрабанда, дипломатия — все это можно найти здесь в избытке. Недаром говорят, что EVE Online — больше, чем просто игра.



ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
6 мая 2003 года
Официальный сайт:
www.eveonline.com
Стоимость подписки:
\$15/мес.
Способ оплаты:
кредитные карты, карты
игрового времени
(доступны в российских
онлайн-магазинах)
**Бесплатная
пробная версия:**
есть

Вверху: Жизнь в EVE Online кипит даже в отдаленных звездных системах.

Слева: Профессиональные исследователи могут обнаружить в космосе заброшенные постройки. Внутри некоторых из них находятся ценные чертежи и ресурсы.

Anarchy Online

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
27 июня 2001 года
Официальный сайт:
www.anarchy-online.com
Стоимость подписки:
бесплатна для оригинальной игры, \$15/мес. для получения доступа ко всем аддонам
Способ оплаты:
кредитные карты

Anarchy Online уже столько лет, что ей бы пора на пенсию. Вот только фанаты не отпускают – слишком много людей по-прежнему любит и ценит эту игру. История ее началась с, мягко говоря, не лучшего старта в 2001 году. Но уникальный сеттинг (она стала первой в истории фантастической MMORPG) и глубина привлекли поклонников жанра sci-fi. Некоторые присоединились к корпорации Omni-Tek, другие вступили в ряды повстанцев, и вот уже восемь лет на планете Rubi-Ka не утихает масштабная война. За прошедшее время

графика заметно устарела, но игра не потеряла других своих достоинств. Дружелюбное сообщество игроков, где «старички» с готовностью помогают начинающим, великолепная киберпанковская атмосфера с тщательно прописанной предысторией, бескрайнее море контента, исследовать который можно годами, уникальные профессии и возможность твинкования персонажа (надевание высокоуровневой экипировки путем хитроумных комбинаций и усилений) – такую гремучую смесь увидишь не в каждой MMO.

У Anarchy Online довольно большое и сплоченное русское сообщество. Наши кланы занимают влиятельное положение на всех трех игровых серверах, и на форумах постоянно можно увидеть горячие дискуссии с непонятной простым смертным терминологией. Во многом такая популярность вызвана возможностью играть бесплатно. Халаящиков здесь называют фрубами, и их подавляющее большинство.

Год назад компания Funcom сообщила, что собирается перенести Anarchy Online на новый движок, который придаст ей более современный вид. И так как графика сейчас – самое больное место игры, фанаты восприняли эту новость с энтузиазмом. Как знать, может «подтяжка лица» позволит «Анархии» открыть второе дыхание?



Справа: Так, если верить Funcom, Anarchy Online будет выглядеть к концу 2009 г.

Еще правее: Летящая доска – любимое средство передвижения в Anarchy Online. Самые скоростные доски продаются за баксы.



Final Fantasy XI

Существуют разные мнения – какую же MMORPG считать самой хардкорной. Некоторые уверены, что это Lineage II из-за невероятно медленной скорости прокачки, другие – что EVE Online, так как там за минуту можно потерять корабль, на который копил месяцами. Поклонники Final Fantasy XI уверены, что обеим далеко до их любимой игры. Геймплей FFXI закручен вокруг миссий, которые постепенно раскрывают сюжетную линию, знакомят с ключевыми персонажами и дают возможность навадать по шее боссам. В одиночку пройти даже начальные квесты практически нереально, поэтому поиски спутников – самое популярное занятие в игре.

Помимо раскрученной и обожаемой миллионами игровой вселенной, разработчики сделали ставку на уникальную боевую систему. Если в стандартных MMO каждый в рейде делает свою работу, не заботясь о том, какие чародейства кастует товарищ, в FFXI герои должны использовать свои умения синхронно. Чем длиннее и слаженнее получатся

комбинации, тем мощнее эффект. Такой подход делает сражения более динамичными, и геймерам просто некогда скучать.

На Востоке игра по-прежнему популярна, несмотря на устаревшую графику, но в России ей пробиться не удалось. Главной проблемой

стали сложности с оплатой – для продления подписки нужно иметь кредитную карту. Петиция, отправленная фанатами в Innova Systems с просьбой издать FFXI на русском языке, собрала всего 93 подписи, так что вряд ли мы когда-нибудь увидим эту игру на прилавках.

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
16 мая 2002 года
Официальный сайт:
www.playonline.com/ff11eu
Стоимость подписки:
\$13/мес.
Способ оплаты:
кредитные карты
Бесплатная
пробная версия:
нет



Слева: Без хорошей группы в FFXI никуда. Разве что сусликов в поле пугать.

Еще левее: Какая Final Fantasy без чокобо – верховых «цыплят-страусов»! В FFXI на них можно путешествовать по миру и участвовать в забегах.



Saga of Ryzom

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
19 сентября 2004 года
Официальный сайт:
www.ryzom.com
Стоимость подписки:
13 евро/мес.
Способ оплаты:
кредитные карты
**Бесплатная
пробная версия:**
есть

Планета Атус не похожа на Землю. До самого горизонта ее оплетают корни огромного дерева, по поверхности бродят странные существа, а главную угрозу представляют насекомые китины. Четыре разумные расы испокон веков принимают участие в конфликте, и некоторые уже забыли, с чего все началось. Игра Saga of Ryzom, где все это происходит, — не простая MMORPG. Если в обычных играх все задания, профессии и способности прописаны разработчиками заранее, здесь их можно полностью настраивать под себя, благодаря уникальной системе чертежей. К примеру, герой получает заклинание «Кислотный выстрел», которое выпускается за три секунды, стреляет на двад-

цать метров и позволяет нанести 15 единиц урона. С помощью ползунков можно сократить дистанцию и увеличить урон, или снизить время каста за счет большего расхода маны. В крафте позволено экспериментировать с ресурсами и получать совершенно уникальные вещи. Никаких шаблонов, полная свобода!

Но хотя игра с самого начала завоевала признание геймеров и критиков, коммерческого успеха ей это не принесло. Когда дела у Nevrax пошли совсем туго, компании пришлось выставить игру на аукцион. Преданные поклонники организовали акцию с броским названием: «Освободить Ryzom!», собирая пожертвования с целью выкупить бренд. Но

все права в итоге достались немецкой фирме, штампующей браузерки. Через полтора года она также обанкротилась, и на несколько месяцев Ryzom просто исчезла. Мало кто верил, что игре удастся выкарабкаться, фанаты прощались друг с другом и подыскивали для себя новый мир. А в сентябре 2008 г. состоялось еще одно чудесное возрождение. Неизвестные благодетели взяли на себя все расходы по поддержанию и улучшению проекта, сделав его на некоторое время бесплатным.

Увы, в России игра никогда не рекламировалась, и о ней мало кто знает. Но безвестность не мешает ей оставаться одной из самых необычных современных MMORPG.



Справа: Даже в таком необычном мире, как Атус, можно найти обычные таверны.

Еще правее: Сообщество в Ryzom очень дружное, и игроки постоянно находят поводы собраться всем сервером.



Atlantica Online

Atlantica Online пришла в жанр MMORPG внезапно. Никто ее особо не ждал, но вскоре после релиза осенью 2008 года ее рейтинг на mmorpg.com взлетел до 8.4, а форум заполнили восторженные отзывы. Люди уже привыкли, что если появляется очередная бесплатная азиатская MMO, это непременно grindилка, где все сводится к однообразному убийству монстров. Мочить злодеев придется и в Atlantica Online, но разработчики реализовали кучу вещей, которые выделяют игру на фоне армии клонов. Например, локации созданы по образу и подобию земных. Если вам всегда хотелось прогуляться по виртуальной копии Азии или Европы, «Атлантика» дает такую возможность. События происходят в древние века, так что вместо машин и неоновых витрин вы встретите лошадей и глиняные хижинки. Авторы попытались воссоздать одну из самых главных загадок истории — затерянную Атлантиду, где когда-то, если верить Платону, жила высоко развитая цивилизация атлантов.

Вместо одного героя нам дают поручить сразу девятью. Те, кто любят бегать с друзьями, могут вообще сколотить банду из 27 человек и наводить страх на окрестные земли. Отдельно стоит отметить пошаговую боевую систему, где на каждый ход у игрока есть 30 секунд. Этого достаточно, если в подчинении находится один боец, но когда нужно успеть отдать распоряжения целому отряду, все заметно усложняется. Умение эффективно командовать приходит далеко не сразу. Вообще тактика имеет в Atlantica Online большое

значение, особенно когда дело доходит до крупномасштабных PvP-баталлий.

Сотрудники NDOORS Interactive, вероятно, являются давними поклонниками Final Fantasy, так как по геймплелю и стилистике их творение очень напоминает легендарную серию. Интересно, когда русские издатели обратят на него внимание? В России народ любит халяву, а на онлайн-рынке сейчас не так много игр, которые могут состязаться с Atlantica Online качеством и количеством контента.



ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
15 июля 2008 года
Официальный сайт:
www.playatlantica.com
Стоимость подписки:
бесплатная с наличием игрового магазина



Вверху: Чтобы выигрывать бои в Atlantica Online, нужно уметь быстро принимать верные решения.

Слева: Всех новичков ждет подробный вводный курс. Это хорошо, так как игра не такая простая, как может показаться на первый взгляд.

City of Heroes

В Paragon City все время неспокойно. То доктор Вахзилек строит очередные козни, то гигантский кальмар появится из морских глубин, чтобы утащить новую жертву, то на горизонте возникнет «Летучий Голландец». Для настоящего супергероя всегда найдется работа, так что самое время надевать костюм и браться за работу и отправляться спасать мир.

Так как все мы в той или иной степени любим комиксы, идея создать MMORPG о приключениях супергероев была воспринята на ура. Разработчики City of Heroes вручили геймерам гибкий конструктор, позволяющий наделять персонажа самой фантастической внешностью. А с помощью бонусов, которые падают с боссов и вручаются за выполнение заданий, любого супер-нуба можно превратить в супер-отца.

Paragon City – это огромный мегаполис. И хотя полиция старается поддерживать порядок, в районах постоянно хозяйничают вооруженные банды и прихвостни суперзлодеев. С самыми могучими из них справиться в одиночку не получится, поэтому игроки собираются в супергруппы и отправляются на суперзадания. Для тех, кто с детства мечтал оказаться в шкуре Джокера или доктора Зло, в октябре 2005 г. Cryptic Studios выпустила сиквел – City of Villains, позволяющий поиграть за «плохого» парня. В то время как герои заботятся о сохранности мира, персонажам из CoV не терпится испортить кому-нибудь жизнь.

Многие считают эту игру одной из самых казуальных MMO. Здесь нет гонки за

«эпиками» и бесконечного фарма. Можно зайти в онлайн на полчаса, найти группу и быстренько свергнуть какого-нибудь тирана. Боевая система понятна даже ребенку – достаточно заполнить слоты суперспособностями и использовать их в нужное время. А главное, проходить миссии совсем не скучно, так как ощущаешь себя причастным к великим деяниям.

Хотя в США игра весьма популярна, европейских англоязычных серверов всего два, поэтому у крупных российских издателей она вряд ли вызовет интерес. Впрочем, играть в CoH можно и при минимальном знании английского языка.



ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
28 апреля 2004 года
Официальный сайт:
eu.cityofheroes.com
Стоимость подписки:
\$15/мес.
Способ оплаты:
кредитные карты, карты
игрового времени
**Бесплатная
пробная версия:**
есть



Вверху: Супергерои могут летать, стрелять лазером из глаз, превращать врагов в камень... проще перечислить, чего они делать не могут.

Слева: Как думаете, это супергероиня или суперзлодейка?

Dungeons & Dragons Online

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:
28 февраля 2006 года
Официальный сайт:
www.ddo.com
Стоимость подписки:
\$15/мес.
Способ оплаты:
кредитные карты
**Бесплатная
пробная версия:**
есть

Dungeon & Dragons – самая известная и популярная ролевая система. Миллионы фанатов, горы руководств и прочей сопроводительной документации... Когда Turbine объявила о создании по ней MMORPG, разработчики понимали, что от проекта ждут многого. В итоге игровое сообщество разделилось на два лагеря. Одни посчитали, что компания испоганила лицензию и выпустила полный отстой, другие закрыли глаза на недостатки и с головой окунулись в новый мир. D&D Online воплощает в себе именно то, чем славится ролевая игра – скитания по бесконечным подземельям, поиски сокровищ и сражения с чудовищами. Причем некоторые из тварей

настолько суровы, что у лучших гильдий уходят недели на отработку их убийства. Авторы сделали упор на реализацию ловушек, поэтому членам группы постоянно приходится быть начеку и проверять все подозрительные выступы и углубления, иначе поход за артефактами может закончиться прежде, чем партия доберется до босса. Значительная часть контента находится в пределах города Стормрич. Это одно из немногих мест, где игроки могут встретиться, поделиться байками, взять задания и подыскать себе попутчиков. А прямо под городом тянется огромный лабиринт, кишачий монстрами и ведущий далеко вглубь. За три года Turbine успела выпустить восемь

модулей, каждый из которых привнес в игру что-то новое. Особенно сильно ветераны ждут новых квестов, так как в D&D Online это не банальные просьбы NPC убить пять троллей, а долгие и опасные приключения.

Из-за отсутствия рекламы и проблем с оплатой эта MMORPG не снискала в России популярности. Намного больше повезло другому творению Turbine – Lord of the Rings Online. Так что если вы любите ролевую систему Dungeons & Dragons и обожаете исследовать катакомбы в группе таких же прирожденных диггеров – придется подучить английский язык. Благо за рубежом у игры поклонников хватает.

Справа: Перед походом в Катакомбы Адского Ужаса приятно отдохнуть в тени деревьев.

Еще правее: Такие симпатяги встречаются в D&D Online сплошь и рядом.



Maple Story

Казалось бы, двумерная мультяшная графика и незамысловатый геймплей, где нужно прыгать по платформам, монотонно убивать монстров и собирать трофеи, – пройденный этап. Но 50 млн. зарегистрированных аккаунтов показывают, что тема еще актуальна.

С самого начала, когда новички рождаются на Maple Island и получают свои первые умения, игра отслеживает их прогресс и выводит все достижения в официальном

рейтинге. И находится немало хардкорщиков, для которых возглавить таблицу – дело чести. Но казуалам в Maple Story тоже есть чем заняться. Кроме беготни по красочным локациям, можно соревноваться в мини-играх, идеи для которых разработчики позаимствовали у классических пазлов. Встроенный магазин – просто рай для домохозяек. Здесь продается все, от блестящей бижутерии до питомцев и редчайших артефактов. Причем в игре хорошо развит натуральный

обмен, и каждый первый геймер считает себя заядлым коллекционером. Самые редкие безделушки отправляются прямоком на eBay и уходят с молотка. Причем цены-то трехзначные!

Компания Nexon, которая занимается изданием Maple Story в Европе, уже локализовала ее во всех основных европейских странах. Учитывая бум MMORPG в России, странно, что игра еще не добралась до нас. Скорее всего, это вопрос времени.

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:

29 апреля 2003 года

Официальный сайт:

www.maplestory.com

Стоимость подписки:

бесплатная с наличием игрового магазина



Слева: Встреча двух игроков в отдаленных джунглях обычно сопровождается радостным приветствием.

Еще левее: Эти грибы мало того что говорят, так еще и ходят.

Dofus

ИНФОРМАЦИЯ

Дата выхода:

1 сентября 2005 года

Официальный сайт:

www.dofus.com

Стоимость подписки:

бесплатная с наличием игрового магазина

Оригинальность в жанре MMORPG особенно ценится. Разработчики намного чаще предпочитают идти проторенной дорожкой, чем пытаются создать что-то необычное. Ankama Games не стала пополнять армию клонов. Уже одно то, что их творение Dofus создано на основе технологии Flash, выделяет его на фоне остальных онлайн-игр. Отличие дополняет предыстория, где нужно не мир спасать, а заниматься поисками драконьих яиц. Предания гласят: тот, кто отыщет все шесть, получит артефакт невероятной силы!

В эпоху поголовного 3D мультяшная стилистика Dofus выглядит необычно, но художники потрудились на славу. Все, начиная с героев и заканчивая пейзажами, прорисовано с большим мастерством, и критиковать графику просто язык не поворачивается. Приключения начинаются на летающем острове Инкарнам, где размеренной жизнью наслаждаются боги. Со временем герои спускаются на землю и могут исследовать 25 регионов, каждый из которых включает сотни локаций. Мир в Dofus немаленький, так что поиски яиц могут затянуться. Причем на пути постоянно встречаются разные негодяи, по которым дубинка плачет. Бои в этой игре пошаговые и проходят по одной схеме – подходим к цели, используем атакующие умения, пока не закончатся очки действия, ждем ответных оплеух, и так по кругу, пока кто-то не рухнет замертво. Периодически NPC в городах и деревнях подкидывают простенькие задания, но основное в Dofus – это непрерывные поиски... нет, не яиц, а более крутой экипировки.

В 2006 году создатели выпустили аддон Dofus Arena, который добавил в игру долгожданный PvP-режим. На 5 тыс. начальных

очков можно прикупить бойцов, экипировку, заклинания и затем дуэлиться до потери пульса. У себя на родине во Франции игра завоевала признание более миллиона игроков, так что авторы полны энтузиазма и активно продви-

гают свое детище в других странах. Dofus уже локализовали в Германии, Португалии, Италии, Бразилии и Испании. По словам авторов, на очереди Россия. Но когда именно игра появится на нашем рынке, пока неизвестно. **СИ**



Вверху: В начале пошаговые сражения увлекают новизной, но на высоких уровнях их медлительность начинает раздражать.

Справа: Переходы между локациями в Dofus происходят, когда персонаж становится на ячейку с изображением компаса. Одна из таких точек – прямо у входа в эту пещеру.

Fallout 3

Руководство по выживанию в Пустоши

Часть 2



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

В

прошлом выпуске мы начали разбирать варианты прохождения сюжетных и побочных квестов и остановились на том моменте, где герой отправляется за отцом в убежище 112. Но сразу мы туда не пойдем, сперва зайдем за квестами в ближайшие поселения.

Община Кентербери (Canterbury Commons)

Квест: Нечеловеческий гамбит (Superhuman Gambit)

Первая точка назначения – община Кентербери, расположенная у восточной границы карты (16-я клетка слева, 11-я снизу). В маленьком поселении соперничают два «супергероя» – Механист (Mechanist) и НеМирмика (Antagonizer). И первый, и второй, на самом деле, простые люди, напялившие глупую броню. Жители общины просят вас остановить драку, и сделать это удастся следующими способами:

1. Первый вариант – отправиться к Механисту. Можно его либо убить, либо убедить бросить свое дело, либо договориться вместе с ним бороться с НеМирмикой. В первых двух случаях вы получите броню



героя и можете отдать ее НеМирмике в обмен на уникальный нож. При выборе же последнего варианта после завершения диалога с Механистом в комнате появляется злодейка, с которой вы тут же начинаете бой.

2. Другая возможность – пойти в логово НеМирмики. С ней варианты развития событий такие же, а ее броню разрешается отдать Механисту, который наградит вас уникальным лазерным пистолетом. Кстати, НеМирмику сумеет уболтать и персонаж с низким «красноречием» – для этого нужно отправиться в издательство «Хубрис» и прочитать письмо злодейки создателям комикса «Грогнан-Варвар», где девушка просит лучше раскрыть характер одного из персонажей. Как выясняется, именно под эту героиню комикса, НеМирмику, злодейка и начала наряжаться. О письме можно напомнить, и повелительница муравьев сама сложит оружие.

Обоих героев получится уговорить и при помощи перков. С Механистом совладать позволит «Черная вдова», с НеМирмикой – «Женубийца», и на обоих подействует способность «Вечное дитя». Оригинальные костюмы героев можно и не отдавать, а взять их с собой в Пустошь. Облаченный в такой наряд герой иногда встречается с мальчиком, желающим получить автограф.



Храм Единения (Temple of Union)

Квест: Глава Государства (Head of State)

К северо-западу от общины Кентербери можно найти Храм Единения, небольшое поселение беглых рабов. Они хотят восстановить символ своей независимости, мемориал Линкольна, и просят у героя помощи в этом деле. Но сотрудничать можно и с работорговцами. Вот два пути прохождения:

1. Чтобы помочь рабам, вы должны сначала зачистить территорию у памятника, а затем найти в Историческом музее фото мемориала. За это вы награждаетесь схемой дротикомета (Dart Gun), после чего можете продавать бывшим рабам все артефакты, связанные с Линкольном. Эта сторона платит за них больше остальных.
2. Альтернативный выход – договориться с работорговцами у мемориала и помочь им вырезать общину из Храма Единения. Награду тут выдают в крышках, а после окончания квеста работорговцы тоже готовы купить артефакты Линкольна.

Также артефакты можно продать Абрахаму Вашингтону в Ривет-Сити, но он платит за них меньше, чем все остальные.

Дом Агаты (Agatha's House)

Квест: Песнь Агаты (Agatha's Song)

Дом Агаты найти не так-то просто. Он стоит на 11-й клетке слева и 10-й снизу и окружен каменными глыбами. Внутри живет одинокая бабушка-музыкантша, мечтающая найти скрипку Страдивари, принадлежавшую ее дальним родственникам. За инструментом наш герой отправляется в убежище 92, местонахождение которого можно узнать либо в штаб-квартире Волт-Тек, либо в Цитадели. После возвращения скрипки старушка Агата запускает свое радио, передающее помимо прочего и классическую музыку. Теперь Агате нужно принести нотную тетрадь, а в награду вы получите прибавку к карме и уникальный револьвер «Блэкхок» (Blackhawk Magnum). Конечно, задание допускается выполнить и альтернативным способом: продать скрипку либо бармену в Подземелье, либо Абрахаму Вашингтону в Ривет-Сити.

НАПАРНИКИ

Хорошая карма:

Фокс (Fawkes) – разумный супермутант, который встречается по сюжету в убежище 87. Отлично владеет всеми видами оружия и имеет большой запас здоровья. Чтобы Фокс вступил в партию, нужно просто освободить его из заточения.

Высший паладин Кросс (Star Paladin Cross) – женщина-паладин из Братства Стали, которая встречается в Цитадели. Тоже умело обращается с любым оружием убийства. Вступает в партию после разговора с героем, если карма у вас достаточно высокая.



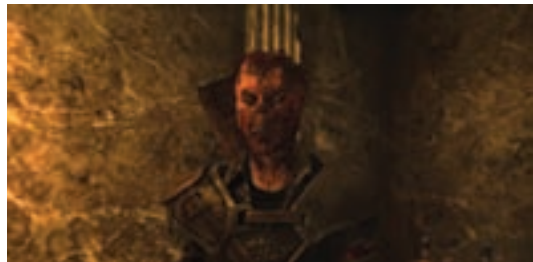
Нейтральная карма:

Буч (Butch) – бывший хулиган, выбравшийся из убежища 101. Буч оказывается одним из самых слабых напарников, имеет мало здоровья и предпочитает легкое оружие. Встретить его можно только после выполнения квеста «Проблемы на домашнем фронте» – там вы должны выпустить героя из убежища. Затем Буч переселяется в Ривет-Сити, в тамошнем баре его и найдете. **Сержант RL-3** – забавный боевой робот, которого можно купить у торговца неподалеку от завода РoбКо за 1000 крышек, если карма у героя нейтральная. RL-3 довольно живучий и использует в бою плазменную винтовку и огнемёт. После каждой стычки он автоматически восстанавливает здоровье.



Плохая карма:

Кlover (Clover) – рабыня, которую злой герой может купить в Парадайз Фоллз за 1000 крышек (500 при высокой «торговле»). Clover специализируется на легком и холодном оружии и умеет носить силовую броню. **Джерико (Jericho)** – бывший райдер, живущий в Мегатонне. Он присоединяется только за 1000 крышек, но оказывается довольно сильным. Обучен обращению с легким, тяжелым и холодным оружием.



Любая карма:

Харон (Charon) – гуль из Подземелья, его удастся взять в напарники за 2000 крышек (1000 при высокой «торговле»). Контракт на Харона можно либо купить у местного бармена, либо получить бесплатно, выполнив небольшое задание. Он отлично управляется со своим уникальным дробовиком и снимает из него врагов на довольно большом расстоянии.

Псина (Dogmeat) – собака со Свалки у Минного поля. Просто собака, говорить не умеет, оружие в зубы не берет. Слабая, конечно, но и в команду ее взять не сложно: нужно только подойти и начать «разговор».

Литл-Лэмплайт (Little Lamplight)

Чтобы попасть в убежище 87, герою нужно пройти через пещеры Литл-Лэмплайт, города детей. Перк «Вечное дитя» дает здесь море преимуществ — от новых, забавных реплик в диалогах до скидок в магазине и возможности получить уникальные предметы. Если этой способности у вас нет, а навык «красноречие» развит плохо, вас даже в город не пустят. Таким героям придется сначала отправиться в Парадиз-Фоллз, поселение работорговцев, чтобы освободить пойманных детей. Остальным туда тоже стоит зайти — хотя бы за побочным квестом.



Парадиз-Фоллз (Paradise Falls)

Попасть в Парадиз-Фоллз можно несколькими способами. Герой с плохой кармой сумеет сойти за своего среди работорговцев, как и тот, кто помог им в квесте «Украденная Независимость». Остальные могут либо заплатить за вход, либо прикончить всех поселенцев, либо выполнить для них задание. Последнее, конечно, понизит вашу карму, но побочный квест тут интересный.

Квест: Просто Бизнес (Strictly Business)

Вас просят захватить четырех человек: снайпера Арканзаса на Минном поле у Мегатонны, Рыжую (Red) из Большого Города (Big Town), бывшего работорговца по кличке Снаряд (Flak) в Ривет-Сити и Сьюзан Ланкестер из Тенпенни-Тауэр. Если кто-то из этих персонажей умирает, он просто исчезает из списка, но смерть всех четверых означает провал миссии. Вход в Парадиз-Фоллз открывают уже после того, как вы приведете первого раба, а когда пойманы все, герой получает дополнительные ошейники и может продолжать ловить и продавать уже обычных, не квестовых персонажей.



ВХОД В ПАРАДИЗ-Фоллз ОТКРЫВАЮТ УЖЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ПРИВЕДЕТЕ ПЕРВОГО РАБА, А КОГДА ПОЙМАНЫ ВСЕ, ГЕРОЙ ПОЛУЧАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОШЕЙНИКИ И МОЖЕТ ПРОДОЛЖАТЬ ЛОВИТЬ И ПРОДАВАТЬ УЖЕ ОБЫЧНЫХ, НЕ КВЕСТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ



... КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

... МУЗЫКА ...

... КНИГИ ...

... КИНО ...



СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU



Вверху: Что бы вы ни делали, вызвать жителей убежища из виртуальной реальности не получится.



Убежище 112

Побочные квесты в этой части света закончены, пора возвращаться к поискам отца. В убежище 112 герой его наконец-то настигает, но попадает в виртуальную реальность, откуда затем и пытается выбраться. Стоит заметить, что все задания до этого момента можно было пропустить – сразу после выхода в открытый мир вы вольны идти в убежище 112, и отец героя уже там будет.

Квест: Транквили-Лейн

Чтобы выбраться из виртуальной реальности, можно либо выполнять задания девочки Бетти, либо вызвать секретную панель управления, запустить атаку китайских войск и убить таким образом всех жителей городка. Во втором случае у вас не портится карма, а время даже экономится. Для получения доступа к панели управления нужно войти в заброшенный дом и в нужной последовательности нажать на предметы в прихожей. Правильные действия будут сопровождаться звуками, поэтому определить, каков порядок, несложно. А если вы решите помочь Бетти перебить жителей Транквили, то получите отрицательную карму, но зато от-

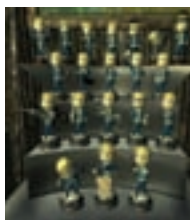
лично повеселитесь. Вот как выполняются поручения Бетти:

1. Чтобы довести мальчика Тимми до слез, достаточно хорошенько его пнуть. Но можно также использовать хитрости: соврать, что родители собираются развестись или что они надумали отправить ребенка в военную школу. Как вариант – убить родителей Тимми и ему об этом доложить.
2. Убедить миссис Роквелл в неверности супруга совсем не сложно: достаточно ей об этом сказать с прокачанным навыком «красноречия». Или пойти по сложному пути: украсть у соседки нижнее белье и подложить его в подвал Роквеллов – тогда женщина точно поверит в измену мужа. Если готовы идти до конца, хватайте скалку на кухне Роквеллов и забейте ею до смерти миссис Симпсон. А потом, конечно, свалите вину на ревнивую жену.
3. Есть несколько способов изобретательно умертвить миссис Хендерсон. Можно сбросить ей на голову люстру или положить у лестницы роликовые коньки, на которые женщина наступит. Также можете открыть газ в духовке и попросить миссис Хендерсон приготовить пирог – она погибнет при

взрыве. Последний вариант – повозиться с домашним роботом и отключить у него способность отличать врагов от союзников, после чего он сам убьет свою хозяйку.

4. Остается только прикончить всех оставшихся виртуальных жителей Транквили, и Бетти выпустит вас вместе с отцом в реальность. Что интересно, за помощь Бетти вы получаете негативную карму, но не убиваете самих жителей убежища 112 – они продолжают обитать в виртуальном мире. А нашествие китайских солдат не делает вас «более злым», а вот люди погибают на самом деле. Отец нашелся, и его научная работа продолжается с вашим посильным участием. Все идет хорошо, пока не объявляются солдаты Анклава и не убивают папу, после чего вы бежите в Цитадель Братства Стали. Раньше туда попасть нельзя: ворота просто так не открывают. Здесь можно научиться носить силовую броню, завербовать к себе в напарники паладина Кросс (если карма высокая) и продать найденные холотаги. По сюжету, тут же вы узнаете расположение всех убежищ и отправляетесь в 87-е, где должен храниться аппарат G.E.C.K., необходимый для завершения отцовской работы. Но сначала нужно заглянуть домой.

ПУПСЫ (BOBBLEHEADS)



По миру игры разбросано два десятка коллекционных фигурок, каждая из которых увеличивает показатели одного из параметров или навыков. Коротко распишем, где что лежит.

Характеристики:

Сила – Мегатонна, дом Лукаса Симмса

Восприимчивость – Республика Дэйва, Музей Дэйва

Выносливость – у входа в убежище когтей смерти (Deathclaw Sanctuary)

Харизма – Убежище 108, лаборатория клонирования

Интеллект – Ривет-Сити, научная лаборатория

Ловкость – офис на свалке Гринер-Пасчерс (Greener Pastures Disposal)

Удача – северная часть Арлингтонского кладбища, Арлингтонский дом

Навыки:

Торговля – Эвергрин-Миллз (Evergreen Mills), рынок

Тяжелое оружие – Форт Константин, резиденция командования

Энергооружие – Рэйвен-Рок, секция 2С

Взрывчатка – у станции вещания WKML

Взлом – развалины Bethesda, офисы Bethesda

Медицина – убежище 101, на столе отца

Холодное оружие – Данвич-билдинг (Dunwich Building)

Ремонт – Арефу, дом Эвана Кинга

Наука – убежище 106, жилые помещения

Легкое оружие – база национальной гвардии (National Guard Depot), оружейная

Скрытность – туннели яо-гаев (Yao Guai Tunnels)

Красноречие – Парадиз-Фоллз, дом Гробовщика Джонса (Eulogy Jones)

Без оружия – Рокополис



Убежище 101

Квест: Проблемы на домашнем фронте (Trouble on the Homefront)

Вернуться в родное убежище герой сможет только после смерти отца. В окрестностях Мегатонны вы перехватите радиосигнал от Аматы. Как выясняется, дома ситуация стала еще напряженней: жители хотят выбраться наружу, а смотритель пытается держать всех взаперти. Если хотите, чтобы двери убежища остались закрытыми, убедите Амату, что в Пустоши жить опасно. Для этого либо просто уболтайте ее, применив навык «красноречие», либо вскройте компьютер смотрителя и изучите в нем текст – узнаете, что солдаты Анклава пытались проникнуть в убежище. Расскажите об этом Амате, и она также со-

гласится оставить своих людей взаперти. А вот способов выпустить всех наружу больше:

1. Убедите смотрителя, что двери убежища нужно открыть. Этот вариант, как и следующий, возможен только в том случае, если в начале игры вы не убивали отца Аматы. Иначе смотрителем станет другой человек, который вас слушать не будет.
2. Изучите содержащуюся в тюремном компьютере информацию и узнаете, что охрана планирует перебить всех повстанцев. Если сообщите об этом смотрителю, вход также будет открыт. Кроме этого можно сместить смотрителя (если прокачано «красноречие») или убить его и назначить на освободившуюся должность Амату.
3. Сломайте водный чип через терминал на нижнем уровне. После этого жители убежища вынуждены будут выйти в реальный мир, и вы сможете увидеть их в разных городах.

Как бы вы ни прошли квест, героя после его окончания в довольно грубой форме просят уйти. Ворота за вами автоматически закрываются, и вернуться в убежище вы больше никогда не сумеете. Если жители вышли наружу, Буча можно будет найти в кабке Ривет-Сити. Навестите его с нейтральной кармой, и новоиспеченный цирюльник присоединится к вашей команде.

Оазис (Oasis)

Далеко на севере от Большого Города, у самой границы карты расположен Оазис, маленький клочок земли, на вид нетронутый войной – здесь все цветет и благоухает. В центре сада стоит большое говорящее дерево. Это Гарольд из Fallout 1 и 2. Сотни лет назад, в прошлых частях, он был просто гулем, у которого из головы рос кустик. Теперь растение увеличилось до огромных размеров, а Гарольд, по сути дела, стал его

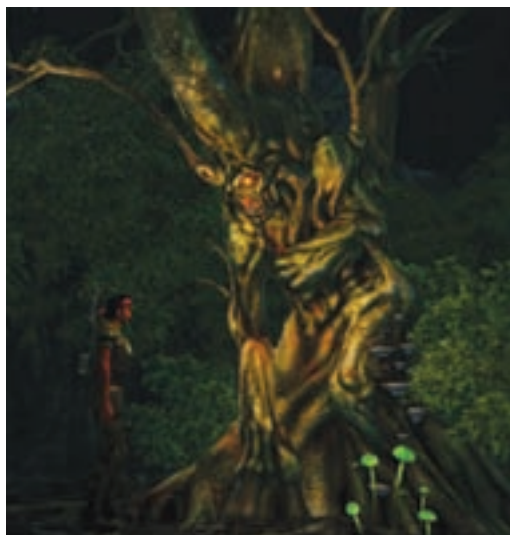
придатком. Нам позволено решить судьбу культового персонажа.

Квест: Оазис (Oasis)

Дереву Гарольда местные жители поклоняются как богу, но сам мутант устал от такой жизни и хочет, наконец, просто умереть. Поговорите с поселенцами и получите березовый сок (Birch's Sap), подавляющий рост Гарольда или лавровую мазь (Laurel's Liniment), стимулирующую его. Герой отправляется в пещеры под Оазисом, где находит

бьющееся сердце мутанта. Можете его уничтожить, и тогда вы получите перк «Толстая шкура» (Barkskin: +5% к защите), либо использовать один из предметов. Оставьте мутанта в живых, и вас наградят уникальной силовой броней и капюшном. Если, наоборот, используете сок и замедлите развитие дерева, получите особый балахон и гранатомет. А еще Гарольда можно просто сжечь из огнемета – тогда вам ничего не дадут, да еще и убить попытаются. Награды за квест не слишком полезные, но проходить его интересно.

Визу: Это самый быстрый способ избавить Гарольда от мучений.



Убежище 87

Все побочные задания выполнены, остается добежать до финала. Если вы спасли детей из Парадиз-Фоллз, можете попросить Джозефа из Литл-Лемплайт открыть дверь, ведущую напрямик в убежище 87. Если не спасли – пробирайтесь через пещеры с мутантами. Достать G.E.C.K. из радиоактивной зоны в одиночку очень не просто – для этого понадобится не меньше десятка Rad Away. Удобней использовать супермутанта Фокса (Fawkes), заточенного в убежище. Когда G.E.C.K. найден, вас ловят солдаты Анклава и перевозят в Рэйвен-Рок.

Большой Город (Big Town)

Пробравшись, наконец, в Литл-Лэмплайт, герой встречает подростка, который просит проводить его до Большого Города. Почему бы не согласиться?

Квест: Большие Проблемы в Большом Городе (Big Trouble in Big Town)

Большой Город оказывается неприлично маленьким, и к тому же совсем не безопасным: на него регулярно совершают набеги супермутанты и работоторговцы. Лидер поселения просит вас спасти жителей, которых мутанты похитили и удерживают в полицейском участке Джермантауна. Идете, освобождаете горожан и возвращаетесь с ними обратно – это не сложно. Далее требуется вместе с местными защитить город от последней атаки супермутантов, и здесь, наконец-то, можно импровизировать. Если у вас высокий навык обращения с легким или холодным оружием, герой научит поселенцев стрелять или рубить врагов, если развита «скрытность» – прятаться, с высокой «наукой» же вы сможете запустить сломанных боевых роботов, а со «взрывчаткой» вместе с горожанами соорудите небольшое минное поле. Также полезно было дать освобожденным из плена персонажам оборудование и оружие, пока они еще находились в вашей партии. Когда враги отбиты, вы получаете в награду счастливый бильярдный шар, дающий +1 к удаче.

Схемы

В Fallout 3 оружие можно не только покупать и собирать с трупов, но и делать самому. Чтобы своими руками изготовить винтовку, мину или меч, герою нужно достать сначала схемы, а затем детали. Коротко обо всех самодельных видах вооружения:



«Ракетка» (Rock-it Launcher): пушка, которая может стрелять любым предметом. Ножи, бейсбольные биты, консервные банки, бутылки и даже пылесосы – все сгодится в качестве боезапаса для «Ракетки». Схему сборки продает Мойра из Мегатонны и торговец Сумасшедший Вольфганг. Также ее можно найти на полу в оружейной Ривет-сити и в сейфе убежища 101.



Шиш-кебаб (Shishkebab): меч с горящим лезвием (у рукоятки установлен небольшой огнемет). Схему продает торговец Счастливчик Харит, также ее можно взять у вампира Вэнса и найти в сарае неподалеку от станции СатКом NN-03d.



Железнодорожная винтовка (Railway Rifle): стреляет шпалами и может запросто пригвоздить врага к стене. Не слишком мощная, но зато способна оторвать противнику конечность. Схему продает Авраам Вашингтон из Ривет-Сити и Тюльпан из Подземелья (Underworld), также ее можно найти на электростанции MDPL-13.



Крышкомина (Bottlecap Mine): мина, начиненная крышками, – удовольствие дорогое, но урон от нее приличный. Схему удастся получить от Мойры в качестве награды, завершив один из этапов составления руководства, ее можно купить в Литл-Лэмплайт или найти в сейфе Дэшвуда в Темпenni-Тауэр, либо на заправке Джоко.



Дротикомет (Dart Gun): оружие, которое стреляет дротиками с ядом, способным обездвижить врага. Схему можно купить у Лидии Монтенегро в Темпenni-Тауэр, получить в награду от Ганнибалы за выполнение квеста «Глава государства», либо найти на электростанции MDPL-05.



Молотов-кола (Nuka Grenade): граната с большой ударной силой. Схему к ней можно купить у торговца по имени Док Хофф, найти в пещере Клиффсайд, либо получить в награду за выполнение квеста «Погоня за ядер-колой».



Перчатка когтя смерти (Deathclaw Gauntlet): перчатка, сделанная из лапы когтя смерти. Схему отдает в знак благодарности герою Беннон из Ривет-Сити, также ее можно найти в палаточном лагере Ф.Скотта или же получить в результате случайной встречи с раненым когтем смерти и его жертвой.



Рэйвен-Рок (Raven Rock)

На базе Анклава много интересного. Например, в секторе 2В вы встретите Анну Холт, бывшую помощницу доктора Ли. Оказывается, она стала работать на Анклав, но убивать ее, тем не менее, не стоит – упадет карма. В 2С можете найти пупса (bobblehead) и код для самоуничтожения суперкомпьютера-президента. При встрече с ним у вас есть всего два варианта действий. Высокий навык «красноречия» или «науки» позволит убедить президента взорвать себя и всю базу. Того же результата добьетесь, если просто сообщите ему код самоуничтожения. Второй вариант – ничего не говорить и просто уйти с вирусом. Выбор никаких глобальных последствий не несет, да и игра уже почти закончилась.

Вместе с силами Братства герой отбивает мемориал Джефферсона у Анклава, и вам остается лишь выбрать одну из концовок. Можете пожертвовать собой или отправить на смерть Сару Лайонс, а также либо ввести вирус FEV президента, либо не водить его. Наконец, пятая концовка заключается, если вы ничего не делаете и просто дожидаетесь взрыва. Никаких больше вариантов завершения игры нет: ни один из персонажей-напарников не согласится отправляться в зону радиации вместо вас, отказываются даже супермутант и гуль. **СИ**

Давайте дружить семьями!

В прошлом номере мы рассказывали вам, как решить проблему с вампирами через переговоры с главарем «Семьи». Однако кровопийцы любят не только поточить зубы о наши кости, но и почесать языками: при соблюдении определенных условий заветный пароль к двери комнаты, в которой заперт брат Люси, можно выудить из разных членов шайки. Брианна поможет вам, если вы обладатель перка «женоубийца». Жена главара, Холли, проболтается харизматичному персонажу. Карл расколется перед физически сильным противником, либо «черной вдовой», а Джастина нужно победить на словесной дуэли. И, разумеется, во всех этих случаях никого не нужно убивать, ситуация разрешается мирно. Более того, если вы решите начать расправляться с вампирами после того, как они заключат договор с жителем Арэфу, то вас будут преследовать не только члены семьи, но и их бывшие жертвы.



ОРУЖИЕ

Обо всех уникальных видах оружия мы рассказать не можем – их почти 40 штук. Вместо этого лучше выберем самое полезное вооружение для героев, владеющих разными боевыми навыками.



Без оружия

- «Кулачище!» (Fisto!) – уникальная модель силового кастета, самое мощное оборудование для любителей кулачных боев. Найти можно на электростанции MDPL-13, к северо-западу от Минного поля.
- Перчатка когтя смерти (Deathclaw Gauntlet) – второе по силе оружие для боя на кулаках. Подробнее о нем – на соседней странице.



Ближний бой

- Шиш-кебаб (Shishkebab) – лучшее оружие ближнего боя. О нем – на соседней странице.
- Суперкувалда Фокса (Fawkes' Super Sledge) – уникальная и очень мощная кувалда, которую носит напарник-супермутант. Чтобы получить предмет, не обязательно убивать Фокса, можно просто обменяться с ним оружием.



Легкое оружие

- Револьвер «Блэкхок» (Blackhawk) – улучшенная модель довольно редкого магнума 44 калибра. Оснащен оптическим прицелом, самый убойный пистолет в игре. Жаль, патроны найти к нему непросто. Получить оружие можно только у Агаты – для этого нужно выполнить побочный квест, а затем принести персонажу нотную тетрадь.
- 10-мм ПП «Ультра» Сидни (Sydney's 10mm «Ultra» SMG) – именное оружие персонажа из квеста «Украденная Независимость». Оно почти в два раза мощнее обычного пистолета-пулемета, но и намного быстрее портится. Самый простой способ получить «Ультру» – украсть ее у живой Сидни, либо снять с мертвой.
- Автомат «Гуанлон» (Xuanlong Assault Rifle) – уникальная модель китайского автомата с увеличенным магазином и наносящего большой урон. Оружие можно получить только в награду за выполнение мини-квеста по поиску сокровища в Техническом музее.
- Винтовка Линкольна (Lincoln's Repeater) – мощная уникальная винтовка, стреляющая редкими патронами 44-го калибра. Найти можно за стеклом на верхнем этаже Исторического музея.
- Винтовка «Виктория» (Victory Rifle) – лучшая снайперская винтовка в игре. Урон не выше, чем у стандартной модели, но при критическом ударе «Виктория» сумеет повалить врага наземь. Найти можно в домике неподалеку от заправки Рокбрейкера (Rockbreaker's Last Gas), которая расположена у западной границы карты.
- Ужасный дробовик (The Terrible Shotgun) – обеспечивает самый высокий урон по сравнению с другим легким оружием. Найти можно у торговца в Эвергрин-Миллз.



Тяжелое оружие

- «Мститель» (Vengeance) – уникальная продвинутая модель «Гатлинг-лазера». Находится в убежище когтей смерти.
- Экспериментальный многозарядный ядерный гранатомет (Experimental MIRV) – оружие массового уничтожения, выпускающее одним залпом восемь ядерных боеголовок. В мире Fallout нет врагов, против которых было бы оправдано использование такой пушки. Но ведь попробовать хочется, правда? Найти гранатомет можно в бомбоубежище Базы национальной гвардии (National Guard Depot).

Энергооружие

- Бластер Чужих (Alien Blaster) – еще одно мощное оружие. У бластера большая вероятность критического выстрела, после которого любой враг превращается в кучку пепла. Хотя получить бластер сравнительно просто, уникальные патроны встречаются весьма редко. Чтобы найти само оружие, отправляйтесь к кораблю пришельцев – он упал к северо-востоку от Парадиз-Фоллз, неподалеку от свалки Гринер-Пасчерс (Greener Pastures Disposal).
- «Огнестрел» (Firelance) – второе инопланетное оружие, которое чуть сложнее получить. Оно случайным образом может свалиться на героя с неба. Качайте «удачу», и вам, возможно, повезет.
- Плазменная винтовка A3-21 (A3-21's Plasma Rifle) – улучшенная модель винтовки, которую можно получить в ходе квеста «Искусственный Человек» (The Replicated Man).

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Dark Sector



Оригинальное название: Dark Sector
Страна происхождения: Канада
Жанр: action.adventure.shooter
Зарубежный издатель: D3 Publishing
Российский издатель: ND Games
Разработчик: Digital Extremes
Количество игроков: до 10
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/darksectorpc

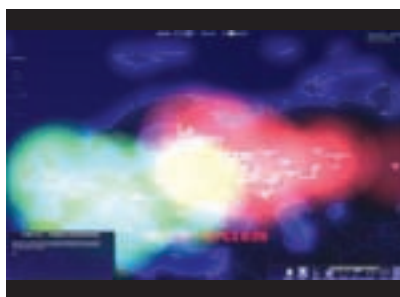


PC (1 DVD)

Dark Sector не раз хоронили и воскрешали, переносили и отменяли — время шло, а результата не было. Когда надежда угасла, на PlayStation 3 и Xbox 360 объявился боевик от третьего лица, по концепции отличающийся от того, что задумывала студия Digital Extremes. И вышло-то неплохо: качественный, пусть и заурядный, экшн, где дают вдоволь пострелять, подумать над головоломками и воспользоваться особыми талантами протагониста. По мере прохождения агент Хайден Тенно мутирует, постепенно обретая новые способности. Он создает силовые поля и становится невидимым на несколько секунд, а его правая рука напоминает сюрикен и называется glaive (в русском переводе — глефа). PC-версия предлагает то же, что и консольные собратья, и даже больше — четкие текстуры и изрядную дальность прорисовки. Плюс русский перевод, правда, с убойной недостатков. В меню слова наползают друг на друга, образуя нелепицы вроде «локальнаяСеть» и «главаПервая». Озвучение средненькое, а голоса отдельных персонажей еле слышны.

РЕЗЮМЕ В Россию Dark Sector приехала тихо, почти незаметно — «Новый Диск» боялся расправы за среднюю локализацию?

DEFCON



Оригинальное название: DEFCON: Everybody Dies
Страна происхождения: Великобритания
Жанр: strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель: Introversion
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Introversion
Количество игроков: до 6
Системные требования: CPU 600 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=439



PC (1 CD)

Примитивизм считается характерной чертой творений скромных тружеников английской Introversion. DEFCON не исключение. По экрану медленно ползают иконки, символизирующие юнитов; ромбики, кружочки и прочие геометрические фигуры стилизованы под населенные пункты; музыка подчеркнута незатейлива. Воображение дорисовывает все необходимое. Кривоватый неправильный треугольник, пролетающий в небе над Берлином, на самом деле бомбардировщик — скоро столица Германии будет лежать в руинах. В режиме запуска МБР из ракетных шахт один за другим вылетают «карандаши» (они же ядерные боеголовки) и спустя минуту приземляются в Вашингтоне, превращая город в пустошь а-ля Fallout 3. Устроить очередной Карибский кризис отныне можно легально, за что стоит благодарить «Буку». В русской версии использовано несколько шрифтов, идеально вписывающихся в общую концепцию. Под категорию недостатков попадают стилистические ошибки, чересчур мелкие надписи в обучающем режиме и лишние пробелы.

РЕЗЮМЕ Закономерное развитие идей, заложенных Introversion в своих предыдущих работах. Еще никогда ядерная война не была столь веселой.

Diabolik: Один против мафии



Оригинальное название: Diabolik: The Original Sin
Страна происхождения: Италия
Жанр: adventure.third-person.modern
Зарубежный издатель: Black Bean
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Artematica
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=365

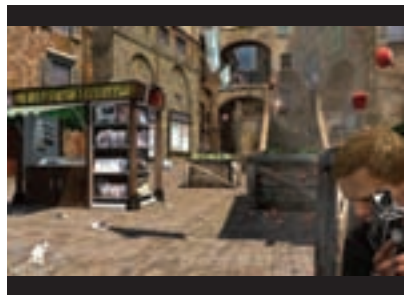


PC (1 DVD)

Адвенчура «Diabolik: Один против мафии» создана по мотивам комикса сестер Джиуззани, главный герой которого сражается с преступниками, проникает на военные базы, чтобы похитить секретные документы, и устраивает погони за главарями банд с перестрелками и драматическими сценами. Собирает образ Арсена Люпена, Фантомаса, Бэтмена и супергероев DC Comics — Диаболлик, по большому счету, сплошная компиляция. От Брюса Уэйна ему достались хитроумные гаджеты, от остальных — ловкость, сноровка, специфическое чувство юмора. И тем удивительнее, что в игре все это не пригодится. Здесь нужна внимательность, поскольку от наплыва активных точек разбегаются глаза. Пока Диаболлик осмотрит декорации, похитители успеют убить девушку Еву, спасение которой, собственно, и является нашей главной задачей. Основная претензия к русской версии касается биографий персонажей: избыток местоимений, опечатки и бесконечные фразеологические обороты — читать краткие характеристики героев тяжело.

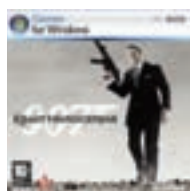
РЕЗЮМЕ Диаболлик, «благородный вор» в обтягивающем черном трико, не приглянется нашему геймеру. Слишком скучный и шаблонный персонаж.

007: Квант милосердия



Оригинальное название:
James Bond: Quantum of
Solace
Страна происхождения:
Канада

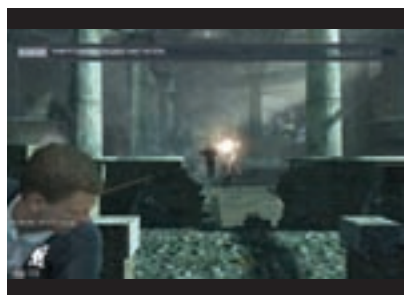
Жанр:
shooter.first-person/third-
person.modern
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
ND Games
Разработчик:
Beenox
Количество игроков:
10
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM,
32 VRAM
Онлайн:
[www.nd.ru/
catalog/products/
quantumofsolace](http://www.nd.ru/catalog/products/quantumofsolace)



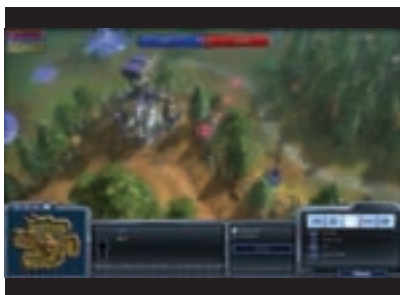
PC (1 DVD)

Сюжет «007: Квант милосердия» на официальном форуме «Нового Диска» справедливо назвали фаршем. Сценарии обеих картин с Дэниелом Крэйгом в роли Джеймса Бонда засунули в мясорубку, покрутили ручку и из маленьких кусочков попытались слепить, словно котлету, историю. Как результат – события совершаются не в хронологическом порядке, а в произвольном. Поэтому, во избежание вопросов и путаницы, советуем запомнить только фабулу игры. Одержимый жаждой мести за убиенную возлюбленную, агент 007 преследует предателя из М16. География задания необычайно разнообразна: США, Мадагаскар, Сиена, Черногория. Осмотреть местные достопримечательности времени нет, к тому же путь Бонда пролегает через канализации, крыши домов и поездов. Поочередно выполняя на протяжении полутора десятков глав три действия (бежать, стрелять, прыгать), герой со снайперской точностью попадает в электрощитки с расстояния 200 метров и играючи справляется с безоружными врагами с помощью QTE. Слабым местом локализации стало озвучение. Голоса персонажей сильно приглушены, да и актеры халтурили, на время забыв об интонациях и эмоциях.

РЕЗЮМЕ «007: Квант милосердия» не дотягивает до высокой оценки из-за «фаршевого» сюжета, нулевой интерактивности и тлетворного влияния скриптов.



Arena Wars Reloaded



Оригинальное название:
Arena Wars Reloaded
Страна происхождения:
Германия

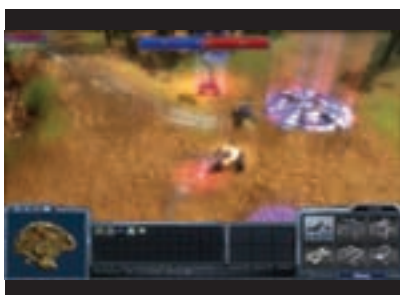
Жанр:
strategy.real-time.
modern
Зарубежный издатель:
digital tainment pool
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
exDream
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
[ru.akella.com/Game.
aspx?id=2077](http://ru.akella.com/Game.aspx?id=2077)



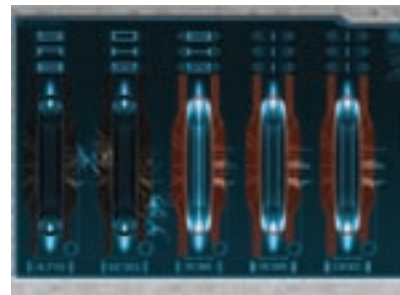
PC (1 CD)

«Arena Wars Reloaded – это стратегия в реальном времени, смысл которой основан на принципе “захват флага”, – написано в аннотации, и добавить к этому нечего. Обычная RTS, несмотря на отчаянные попытки exDream совершить революцию в жанре. В их новом творении упразднено строительство, расстояние между неприятельскими базами минимальное, бонусы, щедро разбросанные по полям сражений, значительно влияют на исход боя. Одиночный режим предназначен для тех, кто не готов участвовать в онлайн-баталиях; опытные воины оттачивают свое мастерство в «Доминировании» и «Бомбардировке» и бьются за первое место в мировом рейтинге. Исполнение шрифтов в отечественной версии блестящим не назовешь. Стандартный Times New Roman контрастирует с безукоризненным видом меню, Arial выглядит куда хуже. Встроенная система помощи в разделе «Обучение» введет новичков в курс дела, помешать им способны мелкие надписи и довольно небрежно отформатированные колонки. Встречаются и досадные опечатки, причем там, где их меньше всего ждешь – например, во всплывающих подсказках внизу экрана.

РЕЗЮМЕ В Arena Wars Reloaded есть интересные находки. Правда, одна их половина не работает, а вторая – бесполезна.



Перри Родан. Цена бессмертия



Оригинальное название:
Rhodan: Myth of the
Illochim
Страна происхождения:
Германия

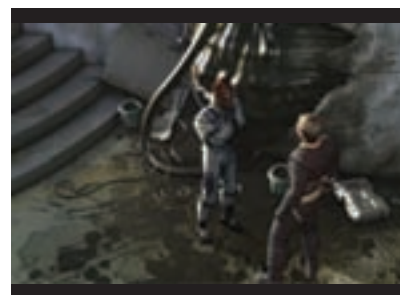
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
3d-io
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
[www.nd.ru/catalog/
products/perryrhodan](http://www.nd.ru/catalog/products/perryrhodan)



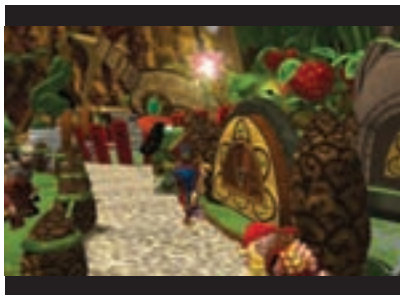
PC (1 DVD)

Мы не сомневались в успехе, ведь «Новый Диск» и Lazy Games редко выдают просто хорошие локализации. Однако в случае с «Перри Родан. Цена бессмертия» обоим компаниям пришлось несладко. Мир игры до того тщательно проработан, что малейшая ошибка легко разрушила бы ее хрупкую атмосферу. К счастью, обошлось. По объективным показателям, как то: сведение звука и синхронизация речи с мимикой и жестами моделей, наложение субтитров – локализация достойна высшей оценки. Некоторые тексты в информационных терминалах читаются с трудом из-за неологизмов, англицизмов и тяжеловесных конструкций (но не виноваты здесь оригиналы?). К работе над озвучкой привлекли отличных артистов. Традиционно хорош Влад Копп в роли второстепенных персонажей, не меньше отличился и Константин Карасик, сыгравший Крптолога. Правда Никита Прозоровский, подаривший голос Перри Родану, зачитывает текст, не меняя интонации и стиля, что немного утомляет. Перед покупкой советуем прослушать примеры озвучения на сайте Lazy Games (<http://www.lazy-games.com/localiz/voices.php?id=62>).

РЕЗЮМЕ Одна из лучших адвенчур прошлого года научилась распознавать кириллицу и заговорила по-русски. Давно пора!

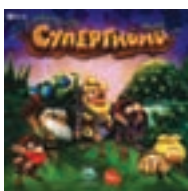


Супергномы



Оригинальное название: D.W.A.R.F.S.
Страна происхождения: Польша

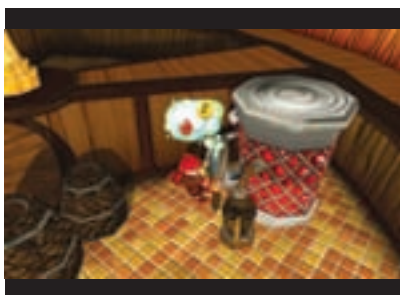
Жанр: action.platform.3D
Зарубежный издатель: Strategy First
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Artifex Mundi
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=429



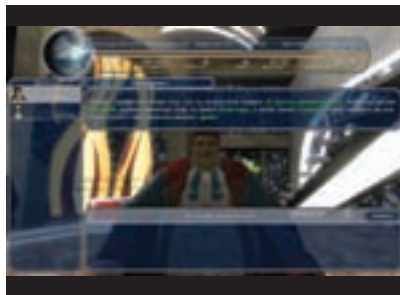
PC (1 CD)

В волшебном лесу царили покой и счастье благодаря отряду быстрого реагирования «Храбрые Гномы». Служители закона бились на стороне добра, решая любые проблемы. Все изменилось в тот день, когда герои отправились на поиски белки Луизы и попали в ловушку крота Аль Камола, недавно сбежавшего из тюрьмы. По слухам, кто-то из гномов содействовал побегу злодея... Так — в попытках выявить предателя и поймать крота — проходит вся игра. Artifex Mundi умеет создавать поистине сказочные миры и яркие, запоминающиеся декорации, усеянные мириадами активных точек. При этом интерьеры и пейзажи — далеко не все, что готова предложить студия. Есть здесь персонажи, один забавнее другого, саундтрек, состоящий преимущественно из «тымц-тымц-тымц», демократичные системные требования. Кроме того, «Супергномы» на удивление удачно балансируют между платформером и квестом. Пазлы логичны, сражения с насекомыми увлекательны. Детям дошкольного возраста должно понравиться. И они наверняка не заметят частые пунктуационные и орфографические ошибки («штабквартира»).

РЕЗЮМЕ Умилительный платформер про гномов и безумного крота Аль Камола. Рекомендуется детям дошкольного возраста.

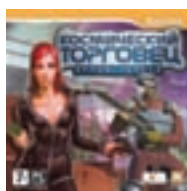


Космический торговец



Оригинальное название: Space Trader: Merchant Marine
Страна происхождения: Канада

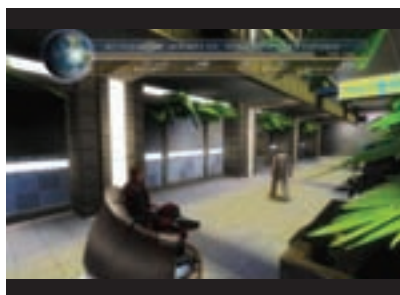
Жанр: shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель: HermitWorks
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: HermitWorks
Количество игроков: до 8
Системные требования: CPU 700 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2090



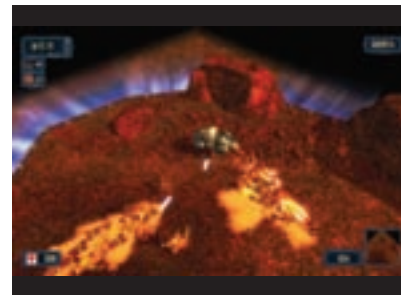
PC (1 DVD)

Дебютный проект HermitWorks хочется назвать клоном Elite и X: Beyond the Frontier, но мешает один нюанс — здесь не разрешают бороздить космические просторы. Пара кликов левой кнопки мыши, и вот мы телепортируемся на выбранную планету, где нас ждут другие торговцы. Там покупаем товар задешево, продаем втридорога, живем на вырученные деньги. Ну, то есть, как живем... Протагонист неприспособлен, есть не просит, транспортных расходов нет, за контрабанду и продажу наркотиков не штрафуют. Парадокс: кошелек полон, а потратиться не на что. Стимул стать самым успешным и обеспеченным торговцем галактики исчезает, необходимость в банках, выплачивающих проценты по срочным вкладам, отпадает. Дополнительные квесты в большинстве своем оборачиваются перевозкой ценного груза. Изредка на корабль нападают воры, тогда герой достает штурмовую винтовку и начинается коридорный шутер образца 90-х — с тупыми ботами, аптечками и счетчиком врагов. Локализация, в общем, соответствующая. Текст переведен без особой старательности, он сухой и трудночитаемый.

РЕЗЮМЕ Бюджетная версия X: Beyond the Frontier. Подойдет тем, кто не привык тратить много времени на торговлю с инопланетянами.

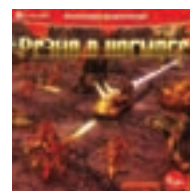


Резня в космосе



Оригинальное название: Резня в космосе
Страна происхождения: Россия

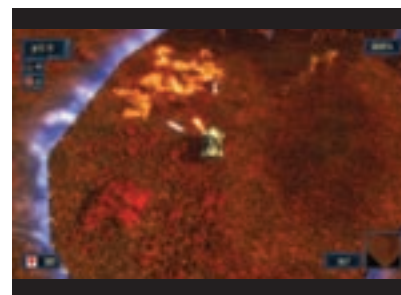
Жанр: shooter.third-person.sci-fi
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Brigadier
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
Онлайн: buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=436



PC (1 CD)

Чем плоха «Резня в космосе»? Во-первых, сюжетом: зачем в очередной раз мусолить тему вторжения враждебных пришельцев на Землю? Во-вторых, тем, что история топчется на месте. Армия гуманоидов выселилась на планете, люди построили тяжело-вооруженную машину, ну а ее водителем станете вы. Чем закончится война, додумайте сами. В-третьих, локациями. По размеру они маленькие — что скорее хорошо, чем плохо, — но серые и пустые. В-четвертых, статичной камерой и, как следствие, странным управлением. Клавиши A и D отвечают не за движение влево и вправо соответственно, а за вращение грузовика вокруг вертикальной оси. Поначалу привыкнуть сложно, да и отличить капот от багажника затруднительно. В-пятых, примитивным AI. Орды пришельцев и созданных ими роботов привыкли брать числом. В таких условиях тактика сводится к незатейливому отстрелу ходячих мишеней. Наконец, однообразным игровым процессом. Подбираем энергетический шар, расстреливаем огромное количество паразитов, снова берем шар... Нужно еще объяснять, чем плоха «Резня в космосе»?

РЕЗЮМЕ Унылый sci-fi-шутер с быстро гибнущими инопланетянами, монотонными локациями и машиной, похожей на гибрид танка и грузовика.



Puma по-мрачительный ноутбук **IRBIS!**

Ноутбук **IRBIS® M533MV**
на базе платформы AMD Puma



www.irbisMobile.ru

Двухъядерный мобильный процессор AMD Turion™ X2 Ultra

Встроенная видеокамера

Объем жесткого диска: 320 Гб

Видеокарта: ATI Mobility Radeon™ HD 3470 Hybrid X2

в лучших магазинах
электроники

 **IRBIS®**
ТЕХНИКА УСПЕХА

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



124 Аркада

Игровые автоматы или попросту аркады – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце девятнадцатого века и до сих пор не сошли со сцены. В каждом номере мы рассказываем о том, что нового происходит в мире игровых автоматов.

В этом номере:
Sugoi! Arcana Heart 2

130 Банзай

Аниме и манга (то бишь, японские анимация и комиксы) традиционно занимают одну из главных ролей в наполнении «СИ». В сотый раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Дайбастер: Дотянись до неба – 2!
Rilakkuma Wii
Style Arena



Смотрите
также



Другие игры на DVD

Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн

Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV

Смотрите передачи «Бан-зай» и «Все кино» на канале Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ



Другие игры геймера

13 февраля

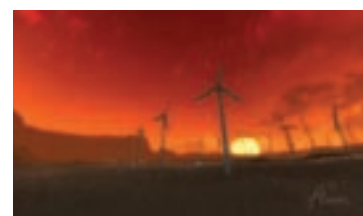
Сходить на фильм «Операция Валькирия». Главную роль играет Том Круз, что уже интересно.

20 февраля

Удивить родственников, неожиданно посетив выставку «Чудеса. Новое искусство из Лондона». Проходит в Vaibakov Art Projects, что на Берсеневской набережной дом 6.

22 февраля

Провести вечер дома и посмотреть аниме «Дайбастер: Дотянись до неба – 2».



ДРУГИЕ ИГРЫ

136 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:

Новости
Акселерометры и гироскопы в современной технике
Тестирование широкоформатных мониторов
Мини-тесты: Блок питания Corsair HX620W и Gigabyte EX58 Extreme rev. 2.0.

126 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:

OutRun Online Arcade
Flower
Penny Arcade Episode 2
Crayon Physics Deluxe



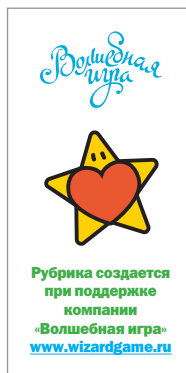
Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Sugoi! Arcana Heart 2

Фигуристые девушки давно помогают продвигать файтинги в массы. У Street Fighter есть Чунь Ли, у KOF – Май Сирануй, а у какого-нибудь Soul Calibur или Dead or Alive чуть ли не весь состав собран из молодых и полураздетых. Так что пусть Sugoi! Arcana Heart 2 с ее подборкой из 21 боевой девушки вас не шокирует – это просто бизнес.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

В Японии есть такой термин «моз» – это словечко означает увлечение человека каким-то типом девушек (чаще рисованных). Есть, например, меганекко-моз, фетиш девушек в очках, есть кемономими-моз, фетиш девочек с кошачьими или собачьими ушками. Понятное дело, моз-героини встречаются чаще всего в манге, аниме и видеоиграх. Так вот сериал Arcana Heart умудрился вобрать в себя чуть ли не все фетиши молодежи из Страны заходящей луны.

Среди героинь тут, например, есть: лолли в школьном купальнике (она плавает по арене в разумном пузыре, который дерется как реслер – без шуток), улыбчивая непоседа, собранная по шаблону «подруга детства», загорелая девочка-иностранка (сидит в гигантском роботе с открытым верхом, который дубасит врагов, как Потемкин), застенчивая волшебница с боевым посохом (посох живой и рвется в бой вперед хозяйки), тихоня-альбинос (за компанию с ней кулачками машет миниатюрная марионетка), жрица и ее три сестры, которые выполняют сложные комбо чуть ли не всей семь-

ей. Кроме этого – девочка-ниндзя, девочка-киборг, девочка-волчица, девочка-принцесса, девочка-рыцарь, девочка на роликовых коньках, девочка-монашка и, конечно, русская девочка. Тут одни девочки, если кто еще не понял. С таким безумным подбором героев даже гаремное аниме толком не сделать, о каком уж балансе сил можно говорить.

Но баланс есть, и это удивительно. Разоблачим авторов: фансервис в игре – чисто маркетинговый трюк. Видите, даже мы на него купились и статью начали как раз со слабого пола. К счастью, команда Ехати заботится не только о деньгах, но и о карме – иначе такую боевую систему в придачу к не по годам фигуристым девочкам они бы не приложили.

Но перед разбором геймплея давайте восстановим хронологию сериала. Следите за мыслью: первая часть Arcana Heart вышла в 2006-м в аркадах, в 2007-м на японских PS2, в 2008-м – на американских. Вторая появилась в 2008-м в аркадах, в 2009-м с дополнительными героями и подзаголовком «Sugoi!» будет на PS2, и неизвестно когда, если повезет, доберется до американских консолей.

11-летняя Кира дерется в одном купальнике и планирует однажды завоевать мир.



ЛОЛИ В ШКОЛЬНОМ КУПАЛЬНИКЕ ПЛАВАЕТ ПО АРЕНЕ В РАЗУМНОМ ПУЗЫРЕ, КОТОРЫЙ ВЛАДЕЕТ ПРИЕМАМИ РЕСЛИНГА.

Гиперактивная «подруга детства» против девочки-принцессы. Гиперактивная, похоже, использует магию Arcana.



Давно в нашей рубрике не было скриншотов формата 4:3. Навевает воспоминания.



Скорее в номер!

Американская команда Global VR готовится выпустить экшн Justice League: Heroes United. В нем Супермен, Бэтмен и Чудо-Женщина соберутся в одну команду, чтобы вместе маршировать из левой части экрана в правую и мутузить одинаковых разбойников. В финале героев ждут, конечно, суперзлодеи: Джокер, Лекс Лютер и Харли Квин (потому что злодеев Чудо-Женщины никто не знает). Таких игр давно не выходило, поэтому попытка Global VR воскресить жанр, как минимум, достойна уважения.



Хочу!

Чтобы познакомиться с сериалом, достаточно найти американскую версию Arcana Heart для PS2. Она не слишком отличается от аркадной, которую опробовать в разы сложнее. Вторая часть сейчас существует только в виде автомата, но он уже завезен в Америку и переведен на английский. Может быть, и в России он где-то найдется.



Такой вот арт и продает игру новичкам. Те подсказываются уже на геймплей и распространяют заразу среди своих знакомых. Ничего личного, просто маркетинг.

У нас домашние версии игр не выходили, потому мы и не писали в свое время их обзоры. Теперь – к геймплею.

На автомате Arcana Heart 2 одна рукоятка и пять кнопок (если честно – две рукоятки и 12 кнопок, но это с учетом двух игроков и пары «стартов»). Три отвечают за удары разной силы, четвертая дает выполнять увороты и броски, о пятой – позже. Четвертая кнопка – интересное изобретение Ехати. С ней вы можете подбираться к оппоненту с молниеносной скоростью – чтобы, например, не дать тому уклониться от последних ударов комбо. С ней же элементарно, одним нажатием, можете отменять на ходу любую свою цепочку атак. Она же дает прерывать комбо врага. Пятая кнопка еще важнее – через нее вызывается магия Arcana.

Перед началом боя в Arcana Heart вы выбираете не только героиню, но и сопутствующий магический элемент под названием Arcana. Этот элемент дает вам парочку новых комбо и суперудар, а кроме этого открывает и полезные защитные трюки. Так, магия любви учит вашу девочку при падении не плюхаться как попало, а медленно планировать. Магия земли дает усиленный блок, а времени – позволяет телепортироваться. Каждой героине можно выбрать любой из пары десятков Arcana: в этой игре мало найти

удачного персонажа, его нужно потом настраивать под свой вкус.

Arcana – общий элемент всего сериала, но нам с вами хорошо бы вспомнить и об игре из заголовка статьи. Коротко и в цифрах: появилось 9 новых персонажей (7 – в самом сиквеле, 2 – в дополнении Sugo!), 1 дополнительная кнопка на панели (если честно – две), новый сюжет и новое железо. Ехати пошли ва-банк и выпустили для второй игры универсальную аркадную платформу EX-Board. На ней, как и на Neo Geo, очень просто менять игры: нужно только вынуть один картридж и вставить другой. Такая консоль уже начала продаваться и для домашнего использования – она подключается к обычному телевизору. EX-Board в комплекте с картриджем Arcana Heart 2 стоит сейчас меньше двух тысяч долларов – для начинки игрового автомата это копейки. На этой платформе Ехати готовятся выпустить еще пять игр, среди которых новые файтинги Daemon Bride (с мальчиками вместо девочек) и Monster Ancient Cline (со зверьми-оборотнями).

Графики HD-качества, правда, ждать от этих игр не стоит – Arcana Heart выглядит не лучше, чем Guilty Gear XX. Но в Японии, как известно, графика не в почете. Главное – чтобы геймплей не подводил, да про моз-девочек в школьной форме не забывали. **СИ**

КАЖДОЙ ГЕРОИНЕ МОЖНО ВЫБРАТЬ ЛЮБОЙ ИЗ ПАРЫ ДЕСЯТКОВ ARCANA: В ЭТОЙ ИГРЕ МАЛО НАЙТИ УДАЧНОГО ПЕРСОНАЖА, ЕГО НУЖНО ПОТОМ НАСТРАИВАТЬ ПОД СВОЙ ВКУС.

Девочка-монашка дерется большим боевым крестом. В Америке разработчиков бы засудили.



Большинству героинь на вид не дашь и пятнадцати лет.



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

- Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness Episode One, £7.99
- Magic Ball, 155 Мбайт, £7.99
- Cuboid, 102 Мбайт, \$9.99
- Mahjong Tales: Ancient Wisdom, 262 Мбайт, 345 руб.
- Savage Moon, 206 Мбайт, 275 руб.

Демоверсии:

- F.E.A.R. 2: Project Origin, 685 Мбайт
- Dead Space, 589 Мбайт
- The Lord of the Rings: Conquest, 1.33 Гбайт
- Skate 2, 1.68 Гбайт

Дополнения:

- BUZZ! Quiz TV: American Culture Pack, 243 Мбайт, £3.99
- Skate 2: Time Is Money Pack, 3 Мбайт, 140 руб.
- High Velocity Bowling: Content Packs (Daryl, Gage, Chastity, Foxy, Beatrice's Holiday Spirit costume, Cal's Season's Greetings costume, Horror Balls, Gearhead Balls, Gutter Bird Ball, Trick Shots 1, Trick Shot: Tiff's Big Zero), 35 руб./шт.
- Shaun White Snowboarding: The Freebie Pack, 15 Мбайт, бесплатно
- Shaun White Snowboarding: The Mile High Pack, 231 Мбайт, £3.99
- Brain Challenge: Expansion Pack, 497 Кбайт, 100 руб.
- Disgaea 3: Absence of Justice: Makai Kingdom Main Character Package (Zetta, Pram), 1.23 Мбайт, \$3.99 или \$1.99/шт.
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 6, 100 Кбайт, бесплатно
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 7, 100 Кбайт, бесплатно
- Tom Clancy's EndWar: Faction Elite Pack, 194 Кбайт, £3.19
- WWE SmackDown vs. Raw 2009: Roster Update, 627 Мбайт, £3.19
- Guitar Hero World Tour: Travis Barker Track Pack (Flo Rida [Feat. T-Pain] «Low (Travis Barker Remix)», +44 «Lycanthrope», blink-182 «What's My Age Again»), 114 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero World Tour: Country Track Pack (Rascal Flatts «Me and My Gang», Brooks & Dunn «Hillbilly Deluxe», Brad Paisley «Ticks»), 124 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero World Tour: European Track Pack 02 (Di-Rect «Johnny», Backyard Babies «Degenerated», Fito & Fitipaldis «Por La Boca Vive El Pez»), 104 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.



Демоверсия, 1.68 Гбайт

OutRun Online Arcade

XBLA/PSN АНОНС

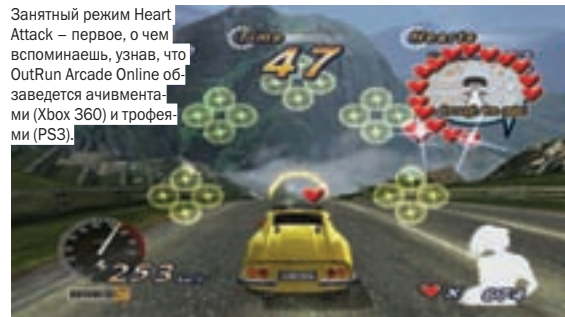
Жанр: racing.arcade | Издатель: Sega | Разработчик: Sumo Digital | Дата выхода: I квартал 2009 года

Давненько мы не встречали среди скачиваемых игр хороших аркадных гонок. Любителей просто расслабиться и погонять Gran Turismo 5: Prologue и Forza Motorsport 2 по понятным причинам не устроят. И новая игра Sumo Digital выходит как раз вовремя – OutRun Online Arcade, продолжение старой доброй аркадной OutRun, призвана заполнить досадную пустоту. Игра делается не с нуля, а на основе предыдущей части (OutRun 2006: Coast 2 Coast, которая вышла на PC, Xbox, PS2 и PSP) – так что дух оригинальной OutRun наверняка будет передан в полной мере. Но прогресс не стоит на месте, поэтому создателям предстоит много работы по доведению игры под требования HD-современности. Разумеется, графика высокого разрешения будет настолько хорошей, насколько это вообще возможно для скачиваемой «безделицы». Доработке также подвергнутся и трассы – обещано 15 знакомых и любимых оригинальных треков. Жаль, все они проложены на территории США (понадеясь, европейские маршруты нам предложат позднее в виде DLC), так что с ветерком пролететь по Красной Пло-

щади на канареечно-желтой Ferrari Enzo все еще не удастся. Автопарк новой OutRun привычно предложит десяток лицензированных Ferrari и безумно-аркадную физику управляемых заносов. Отдельный штрих – возможность кастомизации саундтрека, переключавшая еще с игровых автоматов. Наконец, OutRun Online Arcade должна стать первой гоночной игрой с PSN/XBLA, которая позволит устроить коллективный заезд на шесть игроков (как по сети, так и на одной приставке) с поддержкой голосового чата. Если Burnout Paradise вам надоел, Midnight Club: Los Angeles слишком сложна, а с Need for Speed: Undercover вы предпочитаете не связываться вовсе, OutRun Online Arcade будет вашим спасением!

Алексей Косожикин

ДУХ ОРИГИНАЛЬНОЙ OUTRUN
НАВЕРНЯКА БУДЕТ СОХРАНЕН.



Занятный режим Heart Attack – первое, о чем вспоминаешь, узнав, что OutRun Arcade Online обзаведется ачивментами (Xbox 360) и трофеями (PS3).

Машины выглядят приемлемо даже сегодня, но вот пейзажи давно пора менять.

Flower

НЕ ИГРА

PSN **НОВИНКА**

Жанр: action, flight | Издатель: SCEI | Разработчик: thatgamecompany | Размер: 704 Мбайт | Зона:  | Цена: 340 руб.

РlayStation 3 уже можно называть самой социзательной консолью. И новенькая Flower от студии thatgamecompany, создателей flOw и Cloud, – лучшее доказательство.

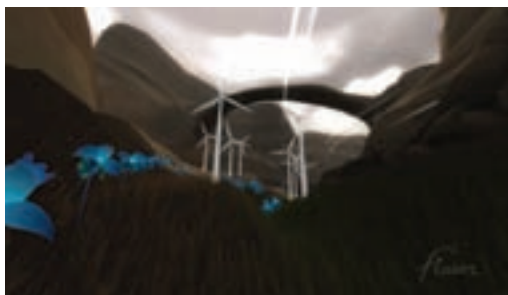
Сразу оговоримся, что Flower – игра далеко не для всех. Да и почти не игра вовсе – в нее невозможно проиграть, она однообразна и, в сути своей, примитивна. Вы управляете... ветром, которому необходимо летать и срывать по лепестку с каждого цветка, таким образом раскрывая их. С самого начала каждый уровень представляет собой эдакий безжизненный пустырь, на котором в редких местах прорастают цветы. Собирали лепестки со всех цветов в определенной области – участок оживет, порастет травой и новыми цветами. И это, собственно, единственное, что здесь нужно делать. Летать можно как душе угодно – никаких временных или иных рамок перед игроком не ставится. Лишь только потребуют на ином уровне аккуратного «вождения», и то нечасто. Управляется ветер гироскопами, причем держать геймпад предстоит не привычно, а... горизонтально. Все кнопки отвечают за одно и то же дей-

ствие – вести поток в заданном направлении. Flower – это наикрасивейший интерактивный скринсейвер; это череда настроений и умиротворение.

Главное при запуске Flower – тут же избавиться от настроения, будто это игра, которую надо проходить (все уровни пролетаются часа за полтора-два). На Flower надо смотреть: смотреть на медленный вихрь лепестков в лучах предзакатного солнца, смотреть на то, как унылые серые пустыри превращаются в настоящую феерию цвета, смотреть на то, как в ночной траве медленно ползет лепесток-светлячок. А еще Flower надо слушать – каждый сорванный лепесток издает свой звук, который очень гармонично вписывается в музыкальное сопровождение, дополняя его – эффект сравнимый разве что с игрой Rez. В конце концов, как бы глупо это ни звучало, Flower надо чувствовать – чувствовать, как дует ветер, цветут цветы и оживает мир. Это настоящая весна, которой особенно не хватает в теперешнюю унылую пору.

Александр Устинов

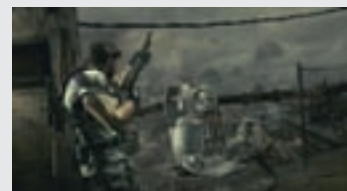
НА FLOWER НАДО СМОТРЕТЬ – СМОТРЕТЬ, КАК УНЫЛЫЕ СЕРЫЕ ПУСТЫРИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В НАСТОЯЩУЮ ФЕЕРИЮ ЦВЕТА.



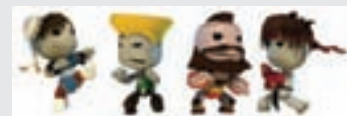
Новости

Алексей Косожикин

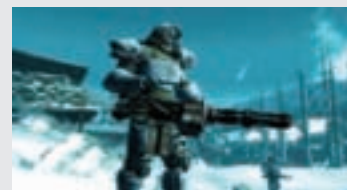
У западных геймеров наконец-то появится возможность прикоснуться к главному зомби-релизу весны – демоверсия Resident Evil 5 обещана для американского и европейского Xbox Live 26 января. Через неделю – очередь владельцев PS3. Зато они смогут посмотреть на другой именитый шутер – демо Killzone 2 появится в американском PSN за день до выхода игры, а в европейском и того раньше.



Новогодние-рождественские праздники неожиданно ворвались в график релизов доконтента для Little Big Planet, но ждать осталось недолго – разработчики обещают совсем скоро снова поставить выпуск обновлений на поток. К моменту появления журнала на полках график уже должен прийти в норму, а в самое ближайшее время библиотека персонажей Little Big Planet должна пополниться Сефиротом из Final Fantasy VII и хелгастом из Killzone.



Bethesda сообщила подробности насчет повышения максимального уровня главного героя в будущих дополнениях к Fallout 3. Ждать придется относительно долго – потолок приподнимут только с третьим аддоном – Broken Steel, который выйдет для Xbox 360 и PC в марте. «Обязательную» концовку игры тоже уберут, но путь к 30-му уровню разработчики обещают длинный. А для PS3-версии игры тем временем вышел патч 1.1, исправляющий досадные баги и добавляющий поддержку трофеев.



На полки Xbox Live Marketplace приземлилось первое дополнение к Fable II – Knothole Island. Целый заснеженный остров, полный новых NPC, квестов и лута, ждет тех, кто не пожалеет 800 Microsoft Points. К слову о луте, аддон предлагает так называемую Hal's Rifle – знаменитую винтовку из Halo. Особенно хорошо она должна сочетаться с костюмом Мастера Чифа из коллекционного издания игры. Заодно напомним: если у кого-то из ваших друзей дополнение уже куплено, заглянуть на остров, не тратя ни копейки, можно в кооперативе.

LIVE NETWORK CHANNEL

ДРУГИЕ ИГРЫ

Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

- The Maw**, 147 Мбайт, 800 MP
- Interpol: The Trail of Dr. Chaos**, 135 Мбайт, 800 MP
- Merv Griffin's Crosswords**, 104 Мбайт, 800 MP
- Puzzle Arcade**, 151 Мбайт, 800 MP
- Dash of Destruction**, 59 Мбайт, бесплатно

Демоверсии:

- F.E.A.R. 2: Project Origin**, 759 Мбайт
- Skate 2**, 2 Гбайт
- The Lord of the Rings: Conquest**, 1 Гбайт
- Ninja Blade**, 250 Мбайт

Дополнения:

- Shaun White Snowboarding: The Freebie Pack**, 16 Мбайт, бесплатно
- Shaun White Snowboarding: The Mile High Pack**, 339 Мбайт, 800 MP
- Castle Crashers: King Pack**, 108 Кбайт, 160 MP
- Fable II: Knothole Island**, 532 Мбайт, 800 MP
- Guitar Hero World Tour: Travis Barker Track Pack (Flo Rida [Feat.T-Pain] «Low (Travis Barker Remix)», +44 «Lycanthrope», blink-182 «What's My Age Again»), 111 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.**
- Guitar Hero World Tour: Country Track Pack (Rascal Flatts «Me and My Gang», Brooks & Dunn «Hillbilly Deluxe», Brad Paisley «Ticks»), 116 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.**
- Guitar Hero World Tour: European Track Pack 02 (Di-Rect «Johnny», Backyard Babies «Degenerated», Fito & Fitipaldis «Por La Boca Vive El Pez»), 97 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.**
- Guitar Hero World Tour: Aussie Track Pack (Silverchair «Tomorrow», The Vines «Outathaway», Wolfmother «Dimension»), 110 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.**
- Rock Band: Downloadable Tracks (James Gang «Funk #49», Jethro Tull «Hymn 43», Deep Purple «Space Truckin'», Snow Patrol «Take Back the City»), 17-38 Мбайт, 160 MP/шт.**
- Rock Band: Downloadable Tracks (Honest Bob and the Factory-to-Dealer Incentives «Entangled», Megasus «Megasus»), 19-27 Мбайт, 80 MP/шт.**
- Rock Band: Roy Orbison Pack 01 («In Dreams», «Claudette», «You Got It», «Ooby Dooby», «Oh, Pretty Woman», «Mean Woman Blues»), 131 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.**
- Rock Band: Lenny Kravitz Pack 01 («Are You Gonna Go My Way», «Freedom Train», «Mr. Cab Driver», «Let Love Rule»), 117 Мбайт, 560 MP или 160 MP/шт.**
- Rock Band: Downloadable Tracks (Godsmack «I Stand Alone», Belly «Feed the Tree», Ghost Hounds «Wind Me Up», Mute Math «Typical», Rob Zombie «War Zone»), 27-33 Мбайт, 160 MP/шт.**

Castle Crashers: King Pack



160 MP

Ninja Blade

Демоверсия
250 Мбайт

Penny Arcade: Episode 2 ★★★★★

PSN, XBLA, PC **НОВИНКА**Жанр: role-playing-console-style | Издатель: Hothead Games | Разработчик: Hothead Games, Penny Arcade | Размер: 336 Мбайт | Зона: **ALL** | Цена: \$15

Мы очень надеялись, что длинное и неуклюжее «On the Rain-Slick Precipice of Darkness» — подзаголовок лишь первой части Penny Arcade Adventures. Но нет — оказывается, оно будет преследовать нас по всем эпизодам.

OtRSPoP, напомним, — типичная консольная RPG, которую сделали не японцы, а американцы. Да не простые, а Джерри Холкинс и Майк Крахулик — не только заядлые геймеры, но еще и авторы популярнейшего веб-комикса Penny Arcade. А значит, и в играх разбираются, и умеют как сочинять, так и рисовать. Вот и сочинили игру о приключениях своих героев — Гейба и Тайко. А потом еще одну.

Играть во второй эпизод Penny Arcade Adventures, пропустив первый, не стоит — как-никак, прямое продолжение. На самом деле, изменений во втором эпизоде практически никаких. Даже, представьте себе, выражений лиц у главных героев не прибавилось. Разве что коротенькие мини-игры, участвовать в которых надо каждый раз при спецатаке персонажа, обновлены. Поэтому снижение цены с 20 долларов до 15 более чем оправдано.

По этой фразе можно в достаточно полной мере судить о юморе Penny Arcade.



Перенести созданного ранее персонажа — святое дело. Узнаете дамочку в розовом котелке из обзора первого эпизода?



Авторы не ограничиваются одними лишь угрозами: в бою нередки фонтаны крови и взрывы с расчлененкой.



Ретроклассика

PS one Classics:

- The Little Mermaid II**, £3.99
- Disney's Action Game featuring Hercules**, £3.99
- Harvest Moon: Back To Nature**, ¥600
- Bokujou Monogatari Harvest Moon for Girls**, ¥600
- Brigandine: Grand Edition**, ¥600
- Front Mission Second**, ¥600
- Kagero: Deception II**, ¥600
- Resident Evil 3: Nemesis**, ¥600

Xbox Originals:

- BlowOut**, 385 Мбайт, 1200 MP

Virtual Console:

- Sonic the Hedgehog 2**, SMS, 500 WP
- Secret of Mana**, SNES, 800 WP
- Enduro Racer**, SMS, 500 WP
- Donkey Kong 3**, NES, 500 WP
- Zoda's Revenge: StarTropics II**, NES, 500(USA)/600(EUR) WP
- Kirby's Dream Land 3**, SNES, 800(USA)/900(EUR) WP
- Castlevania III: Dracula's Curse**, NES, 500 WP
- Mario Golf**, N64, 1000 WP
- Wonder Boy in Monster Land**, SMS, 500 WP
- MUSHA**, SMD, 800(USA)/900(EUR) WP

Resident Evil 3: Nemesis



¥ 600

» Crayon Physics Deluxe ★★★★★

PC **НОВИНКА**

Жанр: puzzle | Издатель: Kloonigames | Разработчик: Kloonigames | Размер: 28 Мбайт | Зона:  | Цена: 650 руб.

Совпадения порой приводят к невероятным открытиям. Если бы Томас Эдисон не любил спать на работе, жили бы мы без автоответчика. Не упали пред взором Исаака Ньютона яблоко, кто бы открыл законы механики?

Видимо, то же яблоко подарило прошлогоднему «Фестивалю независимых игр» (Independent Games Festival) одного из самых ярких финалистов – игру Crayon Physics Deluxe. В ней действует, возможно, самая реалистичная двухмерная физическая модель. Идея проста: на листке бумаги есть небольшой нарисованный шар, который должен добраться до нарисованной же звезды. Чтобы помочь шару, вы... рисуете. Круги, квадраты или что-нибудь посложнее. Стоит закончить фигуру, и она начинает подчиняться физическим законам игры. Есть что-то волшебное в том, что ваши рисунки оживают по ту сторону экрана, словно в детском сне. Да что там, вся игра стилизована под детские карандашные шедевры. Сочные пастельные линии плюс фон из почтовой бумаги, и мы получаем великолепно оформленную головоломку в теплых тонах!

Начинается все просто. Вы лишь пытаетесь сдвинуть



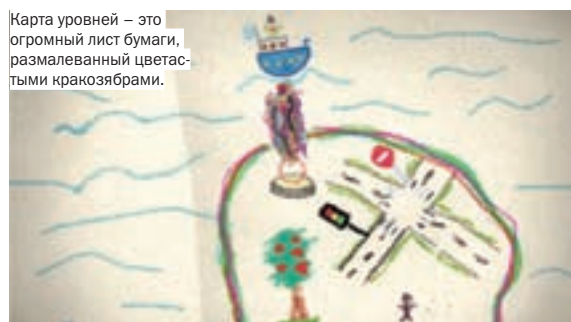
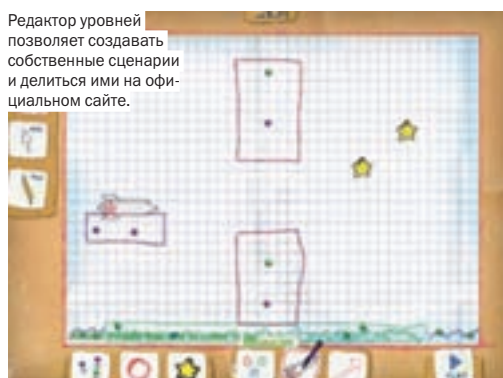
Руб Голдберг (Rube Goldberg), американский художник, получил в 1948 Пулитцеровскую премию за популярную серию карикатур. На картинках он изобразил Машины Руба Голдберга – сложные устройства для решения простых задач не напрямую, а через систему сложных реакций. Всего он нарисовал 20 таких устройств, которым до сих пор подражают кино- и мультипликационные режиссеры. В виртуальном мире имя Руба Голдберга увековечил сериал Incredible Machine.

шар и заставить его катиться в нужном направлении. Постепенно открываются все более сложные и интересные инструменты. В вашем распоряжении появляются рычаги, опорные точки и даже реактивные ракеты. Хотите нарисовать космический корабль и запустить его к звездам? В Crayon Physics Deluxe вас ограничивает только воображение. Эта игра предлагает находить сложные решения простых задач и строить механизмы, похожие на изобретения Руба Голдберга. И ведь чем более сложное решение вы нашли, тем больше удовольствия получите.

Полную коллекцию из 81 звезды можно собрать за вечер. Но на этом игра только начинается. В комплекте вы найдете удобный редактор уровней, который поможет продлить удовольствие на дни и даже недели. В редакторе есть все инструменты, что используются в основной кампании, а готовый уровень можно легко сохранить в PNG-файле.

Crayon Physics Deluxe выглядит свежо и дарит новые впечатления от знакомых с детства предметов – цветного карандаша и листа бумаги, а заодно приоткрывает двери в будущее двухмерных игр.

Максим Васильев



Новости

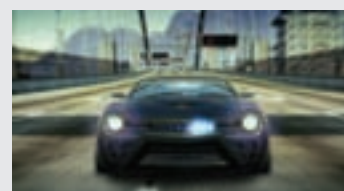
Wii-владельцы Rock Band наконец-то дождались открытия музыкального магазина и для их платформы. На момент запуска в сервисе были доступны 50 песен, в том числе и бесплатные 20 треков, коды к которым обладатели версий с PS3 и Xbox 360 могли найти в мануалах к игре. Остальные продаются по цене в 200 Wii Points (примерно \$2) за трек.



Konami объявила о начале кампании Welcome Rookie для сетевого шутера Metal Gear Online. Каждый новичок, до 16 февраля впервые зарегистрировавшийся в игре, получит специальный кодек-пак с новым голосовым контентом и 5 тыс. внутриигровых наградных очков.



Criterion раскрыла карты – теперь известны остальные три машины из набора Legendary Cars. В дополнение к Jansen-88 Special (DeLorean из фильма «Назад в будущее»), мы получим Manhattan Spirit, Carson Nighthawk и Cavalry Bootlegger, отсылающих нас соответственно к Ghostbusters, Road Knight и Dukes of Hazzard. Каждая машина, разумеется, обладает способностью, которую можно активировать нажатием на левый стик.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов

ДРУГИЕ ИГРЫ



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Дайбастер:
Дотянись до неба – 2!
(Aim for the Top 2!)
Формат:
OVA-сериал, 6 эпизодов
Режиссер:
Кадзуя Цурумаки
Год производства:
2003
Издатель:
Реанимедиа
Студия:
Gainax
Наша оценка:
нужно смотреть



Дайбастер: Дотянись до неба – 2!

На обложке свежего коллекционного издания от замечательной российской компании «Реанимедиа» стоит большая надпись красным шрифтом: «Дайбастер: Дотянись до неба – 2!». Стоп-стоп-стоп. Какой еще «Дайбастер»? Разве существует «Дотянись до неба – 1»? У необычной работы режиссера Кадзуи Цурумаки (FLCL) длинная история, которую стоит послушать, и уж тем более – рассказать.

Все началось с Хидеаки Анно. Этот человек сделал для современного аниме столько, что его день рождения – 22 мая – можно отмечать как субкультурный праздник наряду с 5 января (днем рождения Хаяо Миязаки). Всемирную известность Анно принес «Евангелион», снятый в 1995 году. Но уже в конце восьмидесятых Анно был одним из ведущих режиссеров студии Gainax. В 1988 году вышел один из его первых проектов – то ли комедийная, то ли героическая меха-OVA Gunbuster («Ганбастер») в шести

эпизодах. Другое название этого сериала – Toru wo Nerae! (по-английски, Aim for the Top!, по-русски, вольно, – «Дотянись до неба!»). Обычно у сериала есть одно название на японском и еще одно на английском, но в случае с Gunbuster японский заголовок почему-то отказался теряться. «Ганбастер», если в двух словах, был историей о подростках-пилотах, которые на боевых роботах сражаются с космическими чудовищами. Это только сейчас такой сюжет кажется затасканным, а в 1988-м Анно сделал из «Ганбастера» крепкую научную фантастику с релятивистскими законами. Выглядел «Ганбастер» современно, как Bubblegum Crisis или Dirty Pair – и сейчас он легко узнается по дизайну персонажей, характерному для восьмидесятых: простые костюмы, давно вышедшие из моды прически, примитивная игра света и тени. Возможно, именно «Ганбастер» послужил прототипом «Евангелиона», и при желании между сериалами можно даже найти некоторые параллели, но это уже совсем другая история.



Марс, четвертая планета от Солнца.

Орбитальная космическая станция. Полеты в космос в «Дай-бастере» давно перестали быть чем-то необычным, но полеты за пределы Солнечной системы представляют трудность из-за космических чудовищ.

Бастер-машина «Ван-сэт» – гигантский боевой робот, созданный для защиты человечества от космических чудовищ.

Налобная наклейка, запечатывающая силу Топлесс. Прежде чем вызывать боевого робота, наклейку необходимо снять.

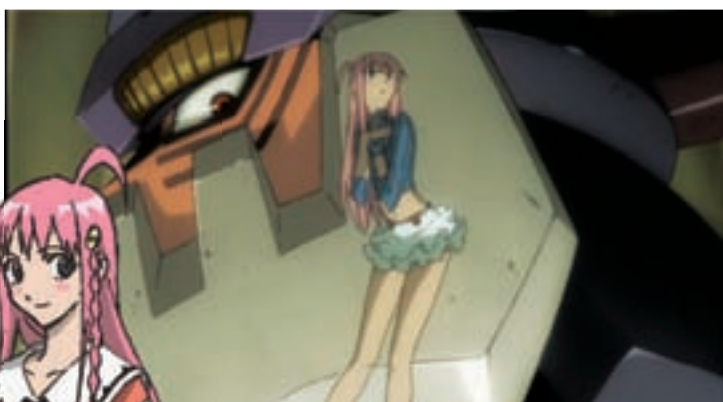
Эмблема Братства – организации, созданной для защиты интересов Топлесс.

Ноно. Просто Ноно. Главная героиня сериала, девчонка непоседливая и неунывающая.

Автограф Ёсиюки Садамото, дизайнера персонажей в «Евангелионе», FLCL и «Дайбастере».

Николас Вашрон. Один из лучших мужчин-Топлесс, пилот «Ван-сэта».

Ларк Меллк Мал, сильнейшая из Топлесс. Опытный и умелый пилот.



Прошло много лет, а если точно – шестнадцать. В 2004-м началась публикация проекта, приуроченного к двадцатилетию студии Gainax, – нового OVA-сериала с двойным названием, то ли Diebuster, то ли Torppu wo Nerae! 2. Именно эта современная, бросающаяся в глаза работа, не имеющая на первый взгляд никакого отношения к оригиналу, публикуется у нас сейчас. Вот и раскрыта тайна названия – первого «Дайбастера» не было, а первый «Дотянься до неба» – был. В «Дайбастере» новое всё – время, место, сюжет, герои, роботы, дизайн, режиссер, технология производства... Кадзуя Цурумаки в интервью говорит, что сериалы объединяет «некоторая гамбастерность», а мы ему пока поверим и посмотрим, что к чему.

В самом-самом начале аниме мы знакомимся с жизнерадостной девочкой Ноно, которая в первые же минуты экранного времени уезжает из глухой заснеженной деревни, чтобы стать космическим пилотом. Ни способностей, ни образования у нее нет и в помине, но это ее не смущает, потому что «терпение и труд все перетрут». Ну, как-то так. Потом Ноно встречается с настоящим космическим пилотом – сдержанной и рассудительной девочкой Ларк, потом появляется гигантский робот, потом космическое чудо-вище, а потом он ему ка-а-ак даст... Коро-

че, все кончается хорошо, а Ноно попадает в компанию пилотов-Топлесс, где со второй серии ее ждут приключения вселенского масштаба.

На вид «Дайбастер» напоминает FLCL – другую известнейшую работу Цурумаки-режиссера. Сериал выглядит современно и изящно, особенно красивы иллюстрации к эндингу от талантливого художника Окамы (см. также <http://okama.nicomi.com/artillust.html> в японской части Интернета). «Дайбастер» делался добротно и задорно, во всех шести эпизодах стабильное высокое качество анимации. В саундтреке встречаются вариации на темы из классического «Ганбастера». Надо сказать, что «Дайбастер» почему-то был недооценен мировым зрителем. Он заслуживает большей известности и любви, и все-таки, будучи сериалом погайнаковски сильным, он не дотягивает до уровня того же FLCL, сравнения с которым так и напрашиваются. Видно, FLCL был новым, оригинальным проектом. Туда можно было напихать любой бредятины – хоть робота с телевизором вместо башки, хоть гигантский утюг посреди города – и показывать это под нежный инди-рок от группы The Pillows. «Дайбастер» бредов только наполовину, вторая половина – наследие классического «Ганбастера». Если бы авторы обор-

вали связующие нити и отпустили фантазию в свободный полет – сериал стал бы еще напряженнее, сложнее и лучше. Разовьем мысль: возможно, лучшей моделью функционирования студии Gainax была бы следующая: поместить студию в идеальную непроницаемую сферу с двумя отверстиями. В одно подавать пиццу и кофе, а из другого забирать аниме. Тогда, ведомые только внутренним чувством стилиа, они бы разом превзошли и самих себя, и всех остальных.

В России сериал «Дайбастер» публикует на трех дисках воронежская компания «Реанимедиа». Помните, когда мы рассказывали о «Меланхолии Харухи Судзумии», то две страницы без устали нахваливали дубляж и даже выложили на диск русскоязычный опенинг? Так вот, дубляж «Дайбастера» мы нахваливать не будем, потому что на этот раз на нашем диске – половина первой серии с опенингом и эндингом, все на русском языке и с русскими титрами. В нашем роликке значительно хуже качество картинки, да и звук не 5.1, а всего лишь первобытное стерео. Но все равно, обязательно посмотрите, и вы сами убедитесь, что перевод и работа актеров, как всегда у компании, превосходны. Ни один другой российский издатель не может достичь столь высокого уровня, который стабильно показывает «Реанимедиа». **СИ**

Картонный кейс, в котором хранятся все материалы издания.

Коллекционное издание от «Реанимедиа» выходит, как обычно, с огромным количеством бонусов и прищамбасов. В официальном интернет-магазине компании такой подарок обойдется вам в 1050 рублей.

64-страничный цветной буклет, содержащий целую энциклопедию мира «Дайбастер», а также массу иллюстраций, интервью с создателями и переводчиками сериала.

Нашивка с эмблемой Братства – для тех, кто интересуется косплеем.

Красочная раскладная упаковка для трех DVD.

Три открытки с красочными иллюстрациями.

Два магнита, которые можно прилепить, например, на холодильник.

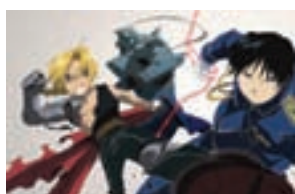


Новости

Чиновники префектуры Сайтама стремятся привлечь туристов-анимешников. Для них на официальном сайте префектуры (<http://www.sainokuni-kanko.jp>) появился гид по наиболее известным местам района. Это – храм Васино-мия, прославленный в сериале Lucky Star, а также города Касукабэ, где расположен дом Син-тяна из аниме Crayon Shin-chan, и Токородзава, где живет режиссер Хаяо Миядзаки. Именно пригороды Токородзава показал Миядзаки в фильме «Мой сосед Тоторо».



Продолжение аниме-сериала Fullmetal Alchemist появится на японских телеэкранах в апреле. Режиссер – Ясухио Ириэ, прежде работавший аниматором и дизайнером. Новый «Стальной алхимик» станет первой работой студии D – нового подразделения компании BONES. Производство началось прошлой весной, сейчас аниматоры трудятся уже над двадцатыми сериями.



Долго ходили слухи о голливудской адаптации Cowboy Bebop. А недавно пришел и официальный анонс от студии Sunrise – производством займется Twentieth Century Fox, в роли Спайка действительно Киану Ривз («Матрица»). Продюсером картины станет Эрвин Стофф, уже работавший с Ривзом над той же «Матрицей». Премьера запланирована на 2011 год. Ждем с нетерпением!



Итоги года

Прибыли посчитаны, гонорары выплачены, балансы сведены. Япония подводит итоги 2008 года. Самым кассовым полнометражным фильмом в стране за отчетный период стала «Рыбка Поньо на утесе» режиссера Хаяо Миядзаки. Этот фильм лидирует в чартах с огромным отрывом, он собрал в прокате 15,4 миллиарда иен (165 миллионов долларов США) – намного больше, чем любой другой анимационный или художественный фильм. Для сравнения: «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа» заставил японских кинозрителей потратиться всего на 5,7 миллиарда иен. Второе место после «Поньо» досталось фильму «с живыми актерами» Hana Yori Dango Final – экранизации манги Ёко Камио (7,75 миллиарда иен). Из анимационных лент хорошие результаты показали свежие полнометражки по Pokémon (4,8 миллиарда иен) и Doraemon (3,37 миллиарда иен). Наиболее продаваемым DVD в Японии стало специальное издание голливудских «Трансформеров» – 365 тысяч копий. Из телесериалов наибольшим успехом пользовался первый диск The World of Golden Eggs (телесериал с MTV Japan, нечто вроде японского «Южного парка») с 97 тысячами копий. Среди полнометражных аниме лидирует диск Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone с 298 тысячами копий. Ну а на Blu-ray самым популярным диском стал первый релиз Macross Frontier – его приобрели 35 тысяч японцев.



Naruto Shippuuden – быстро, официально, бесплатно

Мы уже сообщали о том, что сразу несколько американских интернет-служб собираются с середины января транслировать через Сеть свежие эпизоды Naruto Shippuuden всего через неделю после их показа на японском телевидении. Мы еще писали, что, возможно, распространители наложат на эти трансляции ограничение по регионам. И действительно: если из России зайти на naruto.com (или на hulu.com), то можно узнать, что просмотр доступен только на территории США. А вот сайт Crunchyroll (<http://www.crunchyroll.com>), специализирующийся на аниме, без всяких ограничений, без регистрации и без рекламы покажет вам не только свежий Naruto Shippuuden, но и многие другие сериалы. Эпизоды Shippuuden снабжены отключаемыми англоязычными субтитрами, в будущем возможно добавление субтитров и на других языках. Если вы хотите смотреть новые эпизоды в день их японской трансляции, придется раскошелиться на платное членство (около шести долларов США в месяц). А через неделю после показа серии становятся доступны для всех желающих. Мы считаем, что сетевая трансляция Naruto Shippuuden – знаковое событие в истории индустрии. Компании наконец-то перестают бороться с фэнсабберами и ищут новые способы взаимодействия со зрителем.



Maria Holic

В январе стартовали два десятка новых аниме. По традиции, мы не считаем это за сезон и не делаем подробный обзор, но расскажем все равно есть о чем. Звездой телеэкранов на этот раз стал телесериал Maria Holic от режиссера Акиюки Синбо (оба сезона Sayonara Zetsubou Sensei, Hidamari Sketch X 365, Pani Poni Dash). Поначалу кажется, что перед нами пародия то ли на «Утэну», то ли на Maria-sama ga Miteru. Главная героиня Канако переводится в элитную женскую академию. Канако близко знакомится с прекрасной, грациозной и элегантной Марией... и к концу первой серии узнает, что Мария – переодетый мужик с необычными наклонностями. Простор для шуточек остается огромный, и все-таки Maria Holic – это не пародия, а самостоятельное произведение, снятое в характерной манере Акиюки Синбо: неожиданные ракурсы, смелые крупные планы, эффектно наложенные тени, неожиданные художественные решения. Сериал замечателен, но уж больно похож на прошлые работы Синбо, в том числе на хитовый и популярный Sayonara Zetsubou Sensei.



ИНФОРМАЦИЯ

Название:

Rilakkuma Wii

Платформа:

Nintendo Wii

Авторы:

МТО Inc.

Дата релиза:

2009 год

Rilakkuma Wii

リラックマWii

Словечко Rilakkuma составлено из английского relax (расслабляться) и японского kuma (медведь). Вместе получается, очевидно, расслабляющий и расслабляющий-ся медведь. Именно таким перед нами предстает персонаж по имени Rilakkuma. Японцы познакомились с мишкой еще в 2003 году, с тех пор он стал героем аж четырех игр – двух для Nintendo DS, одной для GBA и еще одной для PlayStation 2. В этом году на безумно популярной консоли от Nintendo выходит Rilakkuma Wii (название рабочее). Чем предстоит заниматься в этой игре? Да ничем. Расслабляться. Рилаккума живет по ту сторону экрана, а общение с ним напоминает общение с тамагочи. Вы можете обставить комнату медведя, а также давать ему различные предметы. В игру встроена система создания скриншотов – лучшие фотографии предлагается показывать друзьям и знакомым. Rilakkuma Wii получает информацию о погоде через Weather Channel, так что если на улице идет дождь, то и в виртуальном мире Рилаккумы будет пасмурно. Наконец, в комнату к мишке можно подселить свою Mii-аватарку и посмотреть, что из этого получится.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:

Style Arena

Адрес:

<http://www.style-arena.jp>

Язык:

японский, английский,

китайский, корейский

Style Arena

Следим за модой! Профессиональные фотографии сайта Style Arena каждую неделю выходят на улицы токийских районов Харадзюку, Сибуя и Гинза – чтобы заснять самых модных прохожих. Герои этого сайта – обычные жители Токио, опрятные, стильные и симпатичные. Авторы сайта подробно изучают костюмы и дают не только общее фото, но и крупные планы важных аксессуаров. Все это – бесплатно, без регистрации, на понятном английском языке. Если вы интересуетесь модой и стилем, Style Arena – незаменимый ресурс.



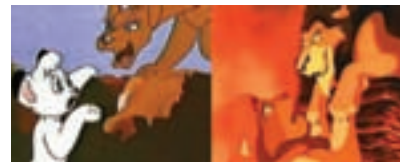
Популярные вопросы об аниме

Кто такой Тэдзука и чем он знаменит? Часто встречаю эту фамилию.

Осаму Тэдзука (1928-1989) – один из первых авторов аниме и манги. Именно Тэдзука изобрел характерные для аниме «большие глаза». Тэдзука как мангака был невероятно плодовит. Он работал в различных жанрах и, создав за свою жизнь более семи сотен произведений, сформировал каноны манги. К сожалению, работы Тэдзуки мало известны за пределами Японии. Важнейшие его герои, популярные по сей день, это мальчик-робот Astro Boy и гениальный хирург Black Jack.

Правда, что диснеевский «Король лев» скопирован с какого-то аниме?

Не совсем. Действительно, если присмотреться, многие точно такие же сцены встречаются в аниме Jungle Emperor (создан по манге Осаму Тэдзуки, на Западе известен как Kimba the White Lion, у нас – просто «Кимба»). По сюжету эти произведения различаются: в аниме огромную роль играют люди, а в «Короле леве» их вовсе нет. Поэтому нельзя однозначно сказать, что «Король лев» – это копия аниме Jungle Emperor. Но также невозможно отрицать, что сотрудники студии Диснея заимствовали идеи из эпохальной работы Тэдзуки.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD – или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Сейф в кармане

Металлический USB-накопитель TDK Life on Record Trans-it Edge.

Компания TDK анонсировала USB-накопитель под непростым названием Life on Record Trans-it Edge, облаченный в металлический корпус. Да, чтобы сегодня продать такой привычный и банальный гаджет, как USB-накопитель, нужно предложить что-то действительно необычное, что будет выделяться на полках с аналогичными продуктами. Новинку отличает сравнительно небольшой вес, удобный крепеж для ремешка или шнура, светодиодный индикатор загрузки и утилиты защиты информации от несанкционированного доступа. В принципе, примерно все то же самое, что предлагают и другие производители. В продаже ожидается появление версий емкостью 4, 8 и 16 Гбайт. Ориентировочная цена – 19, 28 и 50 долларов соответственно.

Два и один бесплатно

Акустическая система Defender I-Wave 25

Легко и недорого улучшить звук компьютера можно при помощи нового комплекта акустики от Defender – I-Wave 25. В него входят два сателлита с 3-дюймовыми динамиками мощностью 5 Вт каждый и небольшой сабвуфер. Производитель клянется, что он выполнен из благородного МДФ, а также оснащен магнитным экранированием, чтобы не мешать работе другого оборудования. Диаметр сабвуфера – 4 дюйма, а выходная мощность – 15 Вт. Конечно, довольно скромно, зато примерная розничная цена – всего 25 долларов. Интересная особенность – управляющие компоненты, регулятор звука и другие размещены на одном из динамиков. На наш взгляд, это намного удобнее и эффективнее, нежели класть в комплект неудобный внешний пульт с проводом. Было бы неплохо иметь беспроводной пульт дистанционного управления, но такое обычно встречается лишь в дорогих комплектах. Что касается Defender I-Wave 25, то они вот-вот появятся в продаже и будут стоить, как видно, совсем недорого.



Твой день – 8 марта

Домашний компьютер USN Fleur

Трудно поспорить со словами крупнейшего российского производителя ПК USN Computers о том, что на рынке крайне мало красивых, элегантных систем. Исправить ситуацию предполагается при помощи яркой новинки USB Fleur. Также к нему прилагаются клавиатура и мышь. Все оформлено в одном стиле. Компьютеры ориентированы на женскую часть аудитории, однако сохраняют в себе не только приятный внешний вид, но и достаточно производительную начинку. В частности, предлагается три комплектации, разного уровня и цены. Даже в самой доступной из них установлен процессор Core 2 Duo E7200, 2 Гбайт оперативной памяти, видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GSO и жесткий диск объемом 320 Гбайт. Стоимость такой системы составит около 700 долларов. В более мощных конфигурациях предлагаются иные процессоры и больший объем памяти. Однако более производительный графический адаптер нам обнаружить не удалось – скорее всего, дело в том, что в компактный корпус помещаются только низкопрофильные видеоплаты, которых не так много на рынке, особенно среди современных решений. Тем не менее, для эффективной работы и развлечений этих систем хватит сполна.

Новый старый GeForce

Видеокарта Leadtek WinFast GTX 260 EXTREME+

Стремясь получить дополнительную прибыль в преддверии выхода новых GeForce, компания Leadtek решила обновить свою линейку плат на основе чипсета GeForce GTX 260. Посвежевшая карточка зовется теперь Extreme+ и облачена в новую упаковку. Если раньше Leadtek предпочитала украшать свои retail-видеокарты изображениями боевых роботов, то теперь их место заняли суперкары. Это, конечно, не повлияет на скорость работы, зато стоит отметить увеличившуюся до 602 МГц частоту ядра. Скорость памяти новинки пока неизвестна, но стоит ожидать, что разработчики и ее подвергли небольшому разгону. Компания позиционирует эту модель как оптимальное решение для оверклокеров, так как продвинутая система охлаждения позволит извлечь из не самого нового чипа дополнительные мегагерцы, существенно увеличив производительность видеоподсистемы. В продаже платы появятся совсем скоро, но стоит отметить, что и выход новых GeForce также не за горами, поэтому стоит подумать, приобретать «улучшенное старое» или что-то принципиально новое.



Первые ласточки

Видеоплата Palit GeForce GTX 285

Одной из первых представила свое решение на базе чипсета NVIDIA GeForce GTX 285 компания Palit. Разработчики не стали мудрствовать с названием, поэтому именуется она точно так же, как и в оригинале. Рабочая частота процессора графического адаптера составляет 648 МГц, GDDR3 памяти – 2,5 ГГц. Ее объем составляет 1 Гбайт. Впрочем, все основные характеристики совпадают с параметрами, представленными ранее NVIDIA. Видеоплата от Palit, по крайней мере, в этой модификации, не станет ярким событием и не получит призов на конкурсе разгона. Зато можно с высокой долей вероятности предсказать, что это будет одно из самых доступных решений среди конкурентов, так как производитель не пичкает коробку дополнительными играми, сверхмощными системами дополнительного охлаждения и т.п. Пользователи, которые хотят просто купить быструю карточку и не переплачивать за аксессуары, обязательно должны обратить внимание на эту новинку.

Играть по-новому

Комплект нового поколения от Logitech

Давненько не было свежих новостей от Logitech! Компания представляла массу интересных устройств, но вот игровая серия клавиатур и мышей не обновлялась уже очень давно. В Новом году швейцарцы решили выпустить целиком новый комплект игровых устройств. Он включает в себя игровую клавиатуру G19, лазерную мышь G9x и гарнитуру G35. Все они оснащены таким количеством новых функций и возможностей, что стоит рассказать о каждой из них отдельно. Новая клавиатура Logitech G19 оснащена цветным ЖК-дисплеем, с разрешением 320x240 пикселей. Для удобства пользователя он регулируется по наклону. Он способен отображать полезную информацию из более чем 60 игр, включая World of Warcraft, большинство актуальных 3D-action и стратегий. Помимо всего прочего, он способен демонстрировать различную системную информацию, а также видео или фото. Так что если ваш монитор прикажет долго жить – без вечернего фильма вы не останетесь. Из серьезных возможностей – 12 полностью программируемых клавиш, на каждую из которых можно прикрепить до 3 различных функций. Специальная фишка – отключаемая клавиша Windows Key, которая частично выбрасывается особо активных игроков в систему. Интересно, почему разработчики только сейчас додумались до такой полезной и простой в реализации возможности? Игровая мышь Logitech G9x поддерживает максимальную скорость работы до 4 метров в секунду! Много это или мало? Наш короткий тест показал, что при активной игре в Unreal 3 скорость может достигать 2-3 м/с, поэтому улучшения, сделанные Logitech, вполне актуальны. Еще одно нововведение – сменные накладки, чтобы игрок мог выбрать именно ту, которая больше всего подходит под его форму руки и стиль игры. Разумеется, она также оснащена регуляторами веса и встроенной памятью, для хранения профилей и настроек. Это уже давно стало базовыми опциями игровой мышки.

Про гарнитуру Logitech G35 можно сказать, что она поддерживает 8-канальный звук и поставляется в комплекте с тремя сменными оголовьями. Почему бы и нет, если можно подобрать мышь под форму руки, то и гарнитуру было бы неплохо подбирать под форму головы. Но вот как разработчикам удалось уместить в наушниках 7 динамиков и сабвуфер, для нас остается загадкой. Впрочем – ближайшее тестирование все покажет. Зато уже известны примерные цены на все новинки. Игровая клавиатура Logitech G19 будет стоить 200 долларов, гарнитура – 150 долларов, а мышь – чуть больше 100 долларов. Совсем не антикризисно, надо заметить.





Кирилл Аврорин

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Duo E7300
Память DDR2:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Видеокарта:
ATI Radeon HD 4870
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Acer V243Wb
Asus VK246H
DELL E248WFP
LG L245WP-BN Flatron
NEC LCD2470WNX-BK
Samsung SyncMaster T240

24-й калибр

Тестирование широкоформатных мониторов

Наше очередное тестирование компьютерных мониторов мы решили ограничить 24-дюймовыми моделями. Это было сделано для того, чтобы сравнить плюсы и минусы различных мониторов, не обращая внимания на диагональ и сопутствующие параметры, и избежать споров о том, что лучше купить – побольше и подороже, или поменьше, да получше. Наши читатели часто присылают вопросы, нужны ли сейчас 24 дюйма и стоит ли на них переходить с 17- и 19-дюймовых моделей? Мы ответим прямо – нужны, причем всем без исключения пользователям. Всего пара часов на адаптацию – и вам станет гораздо удобнее серфить по Интернету, работать с офисными документами и различными программами, а игры будут совершенно по-другому выглядеть. Разумеется, стоит задуматься об апгрейде. Стандартное для подобных мониторов разрешение – 1920x1200 либо 1920x1080, в зависимости от формата экрана. Если ваш компьютер хорошо тянул GTA IV в 1024x768, то переход на 1920x1200 заметно снизит производительность. А поиграть на этой машине со старым разрешением уже не получится – ничего хорошего вы там не увидите.

Методика тестирования

В процессе тестирования мониторов не обойтись без субъективной оценки. Мы рассматривали качество изображения в различных современных играх (GTA IV, Crysis, Far Cry 2), причем чередовали темные сцены со светлыми. Также просматривали отрывки различных фильмов, используя только лицензионные DVD. Уделялось внимание удобству системного меню монитора и его возможностям. Немалую роль играл внешний вид дисплея, удобство подключения, наличие или отсутствие различных портов и разъемов. Однако здесь стоит отметить,

что часто от набора выходов на задней панели экрана серьезно зависит розничная цена. Зачастую разница в цене между идентичными моделями может составлять 10-20%, только из-за того, что одна использует D-SUB подключение, а другая – весь спектр современных интерфейсов. Ну и, наконец, финальная часть тестирования – исследование при помощи колориметра, где программа OptiCAL строила график качества отображения цветов. Все комментарии к полученным результатам даны в тексте статьи.

Acer V243Wb

Этот гигант от Acer – одна из наиболее распространенных 24-дюймовых моделей в российской рознице среди всех представленных в нашей стране марок. При этом она сочетает вполне адекватную цену и достойный набор характеристик. Хочется отметить современный дизайн, очень тонкую рамку вокруг матрицы. Комплект поставки достаточно скуп – VGA-кабель, провод питания, инструкция с гарантией, диск с драйверами и утилитами. Тем, кто не хочет связываться с устаревшим аналоговым кабелем, стоит обратить внимание на модель Acer M243Wbd, которая отличается наличием цифрового DVI-входа. Ее стоимость выше на 50-60 долларов! Имеет ли смысл в нынешних непростых экономических условиях переплачивать за такую опцию? Мы думаем, что нет. К тому же не составит большого труда подсоединить монитор к современной видеокарте при помощи переходника.

Для управления экранным меню разработчики приготовили целых пять кнопок. К счастью, прошли те времена, когда дизайнеры пытались уместить весь интерфейс управления в одну кнопку или колесо, что было крайне неудобно. В Acer V243Wb стандартное меню, никаких проблем с навигацией в нем или с поиском нужных функций не возникло. Разумеется, поддерживается русский язык.

Монитор порадовал нас высоким качеством цветопередачи, четкостью мелких деталей. Во время игр, даже в темных помещениях, не удалось добиться появления шлейфов от вспышек, каких-либо артефактов изображения. Как и все дисплеи на базе TN-матрицы, монитор не отображает истинный черный цвет, скорее это оттенок темно-серого. Разница заметна только при сравнении с рядом стоящим PVA-дисплеем. В остальном экран полностью отрабатывает свою цену. Подставка хоть и не является шедевром дизайнерской мысли, стабильно держит монитор на столе, а также позволяет немного регулировать его наклон в пределах 30-40 градусов.



387\$

Лучшая покупка

4



оригинальный дизайн



единственный VGA-выход

DELL E248WFP

Несмотря на то что Dell позиционирует эту модель как профессиональную, основана она на той же технологии, что и большинство других мониторов в нашем тесте. Здесь используется вполне обычная TN-матрица. Нам очень понравился дизайн – строгие четкие линии, оригинальная подставка. Дисплей имеет два интерфейса подключения – цифровой DVI и аналоговый D-SUB. Конечно, за такие деньги хотелось бы получить еще HDMI, но вопрос видимо в том, что профессиональной серии такие опции ни к чему. Меню здесь тоже «профессиональное». Иными словами, оно намного сложнее и неудобнее, чем в большинстве других протестированных нами мониторов. Инженеры решили обойтись всего четырьмя кнопками, поэтому необходимо время, чтобы привыкнуть к их функциям. Сами кнопки также не слишком удобны. В нашей версии не поддерживался русский язык, но это, скорее всего, особенности непосредственно доставшегося на тест экземпляра.

Качество изображения и цветопередача – ключевые особенности Dell E248WFP. Тест при помощи колориметра показал минимальные отклонения от эталона. На глаз это также заметно – фотографии выглядят так, словно их только выпустили из профессионального печатного станка. Очень понравилось смотреть на этом дисплее кино, не разочаровали игры. Несмотря на то что заявленное время отклика матрицы 5 мс – никаких шлейфов от светлых объектов увидеть нам не удалось. Подобные проблемы – скорее, пережиток прошлого. Увидеть шлейф тяжело уже и при 15 мс. К слову, некоторые производители называют значительно меньшее время отклика. Это говорит о том, что они считают время перехода от серой точки к серой, а не от черной к белой.

Мы бы порекомендовали этот монитор тем, кто хочет максимальной четкости и цветопередачи, но при этом не готов платить за профессиональные решения на базе IPS-матриц и их производных.



566\$

5



строгий, стильный дизайн



отсутствие HDMI

Asus VK246H

Компания ASUS изначально планировала выпускать мониторы для игроков и энтузиастов. Именно поэтому многие модели, включая Asus VK246H, оснащены встроенной веб-камерой, динамиками, а также имеют массу цветовых профилей.

В первую очередь хотим отметить наличие трех поддерживаемых интерфейсов – HDMI, D-SUB и DVI. Монитор также умеет работать в 1080p, то есть в полном HD-режиме, поэтому идеально подойдет для подключения консоли. Да и зачем загромождать свою комнату еще дополнительным телевизором, особенно если он небольшой диагонали?

Как уже было сказано, монитор оснащен веб-камерой. На удивление, она весьма неплохо работает! Разрешение сенсора – 1.3 мегапикселя, чем может похвастаться далеко не каждая внешняя камера. К тому же она оригинально вписывается в дизайн корпуса. Помимо встроенной камеры, Asus VK246H оснащен двумя динамиками суммарной мощностью 4 Вт. Для чего, понять так и не удалось – очевидно, что продвинутый пользователь, приобретающий серьезный монитор, позаботится о покупке более-менее приличной акустики. Зачем при этом переплачивать за наличие динамиков в мониторе, непонятно.

Как и большинство современных мониторов, Asus VK246H обходится пятью управляющими клавишами. Само меню нам очень понравилось, особенно навигация в нем. Если во многих аналогичных моделях за выход из настроек параметра отвечает одна из задействованных ранее кнопок, то здесь функция выхода закреплена за вполне определенной кнопкой.

Нам понравилось качество изображения, особенно когда мы применяли фирменные профили. Достичь подобного можно при помощи регулировок и на других моделях, но здесь все намного проще и быстрее. Единственное, чего нам очень не хватало, – ярких, живых цветов. Даже во время просмотра профессиональных фотографий пейзажи выглядели не столь естественно. Вердикт – этот монитор ориентирован на игроков, причем как консольщиков, так и на любителей игр на PC. Эту категорию покупателей он не разочарует.



550\$

4



масса опций



не самая впечатляющая цветовая гамма

NEC LCD2470WNX-BK

NEC давно известна своими профессиональными сериями мониторов, к ней же относится и эта модель на базе PVA-матрицы. Ее цена – рекордсмен среди протестированных нами устройств. Правда, другая популярная 24-дюймовая модель этой марки с TN (тоже относящаяся к профессиональной серии) стоит всего лишь на 200 долларов меньше. Поэтому мы решили взять именно PVA.

Непривычен слишком большой корпус дисплея – он напоминает первые ЖК-модели, появившиеся много лет назад. Он рекордсмен по весу и габаритам – шутка ли, 15 килограмм «жидких кристаллов»! При этом гигант легко регулируется по наклону и поворачивается на 90 градусов. Мощный фиксатор позволяет регулировать высоту в пределах 11 сантиметров – впечатляюще! При желании его также можно повесить на стену, но крепление VESA придется докупать отдельно. За настройку параметров отвечают всего три кнопки, но, как ни странно, особых проблем у нас не возникало.

Описав все основные возможности монитора, нам не терпится перейти к главному – качеству изображения. Да, здесь этот монитор явно выбивается в лидеры, безотносительно своей цены! Первый тест при помощи колориметра показал практически идеальный график сочетания трех основных цветов, любые тесты на геометрию и четкость он проходил лучше всех участников обзора. Большое заблуждение думать, что профессиональный монитор хорош лишь при работе с графикой. Эта модель NEC лучше всего справилась с трехмерными играми, фильмами и даже страничками Интернета. Вопрос в другом, стоит ли переплачивать за это качество такую сумму, при том что он лишен даже таких потребительских возможностей, как HDMI-выход и поддержка HD? На наш взгляд, именно эти важные особенности разделяют профессиональное оборудование и топовые модели для массового пользователя. Выгоднее приобрести оснащенную модель на базе MVA или TN-матрицы, нежели приобретать для вполне стандартных нужд такое тяжелое орудие, как NEC LCD2470WNX-BK.

1054\$



4



феноменальная четкость и качество цветопередачи



отсутствие HDMI



836\$

Выбор редакции

5



различные возможности регулировки дисплея
качественная и контрастная картинка



не самое удобное экранное меню

LG L245WP-BN Flatron

Столь высокая цена обусловлена самым главным параметром монитора – типом матрицы. Здесь используется MVA, которая значительно дороже и сложнее в производстве, нежели TN. Но прежде чем перейти к обсуждению качества изображения хочется отметить массу других полезных функций этого дисплея. В первую очередь, это различные возможности по регулировке. Его можно использовать как вертикально, так и горизонтально, то есть угол поворота составляет 90 градусов. Достаточно велик угол наклона – почти 30 градусов. И самая главная, крайне актуальная, на наш взгляд, возможность – подъем дисплея на 10 сантиметров! С этим дисплеем очень удобно перед рабочим столом. Можно отодвинуться дальше или сесть вплотную, можно поставить на стол игровую руль – и все равно комфортно, достаточно лишь правильно отрегулировать его высоту.

Также хочется похвалить разработчиков за наличие всевозможных интерфейсов. Разумеется, есть HDMI. Таким образом, этот монитор тоже можно порекомендовать как обладателям консолей, так и поклонникам компьютерных игр.

Но главное, за что здесь переплачиваешь, – MVA-матрица. Если говорить простыми словами, то основные преимущества MVA – настоящий черный цвет и очень большие углы обзора. В этой модели угол практически равен 180 градусов, как по горизонтали, так и по вертикали. И это в действительности так. Черный же цвет заставил совершенно по-другому выглядеть игры, фильмы. Именно рядом с таким монитором можно понять все недостатки моделей на базе TN-матриц. Изображение очень контрастное и насыщенное. Тесты при помощи колориметра выявили недостатки цветопередачи. Но это не столь важно! Стоит ли приобретать этот монитор? Мы считаем, что да, так как те же TN-модели теряют в цене значительно больше, нежели MVA. К слову, за эти же деньги 2-3 года назад можно было купить модель лишь на пару дюймов меньше.

Samsung SyncMaster T240

Пару лет назад Samsung резко изменила своему фирменному стилю – строгим чертам с прямыми краями. Теперь мониторы Samsung, как дорогие так и бюджетные модели, могут похвастаться интересным дизайном и цветовыми решениями. Монитор отличается большим набором интерфейсов – здесь есть цифровые и аналоговые входы, а также оптический выход. Дисплей поддерживает HD, соответственно, консольщикам определенно стоит обратить на него внимание. Не обошлось без USB-концентратора – два разъема размещены на корпусе монитора. На наш взгляд, это значительно удобнее, чем держать на рабочем столе дополнительную коробочку с USB-портами. При работе с ними проблем не возникает, мы вставили в один из них внешний жесткий диск Fujitsu-Siemens, а во второй – флэшку на 64 Гбайт. Оба устройства работали без перебоев.

Но ближе к делу. Тест при помощи колориметра показал небольшое отклонение зеленого, однако синий и красный совпали почти идеально. Практические тесты демонстрировали высокое качество используемой TN-матрицы. Цвета выглядели естественно, причем в компьютерных играх черный цвет был настолько глубоким, что казалось, мы тестируем MVA-модель. Единственное, нам сильно не хватало контрастности дисплея – выкручивание параметров на максимум или применение профиля «компьютерные игры» приводило лишь к появлению белого оттенка по всей площади дисплея, но не улучшало качество изображения. Мы не критикуем модель за этот недостаток, к нему вполне привыкаешь, просто по сравнению с другим монитором, если он стоит рядом, различие вполне заметно.

Вердикт – очень оснащенный, продвинутый монитор, который, к тому же, порадует оригинальным дизайном. Цена, на наш взгляд, вполне оправданна. Нет смысла платить те же 500 долларов за монитор лишь с D-SUB и DVI-выходами, куда логичнее приобрести модель подобного уровня и ни в чем себе не отказывать.



4



широкий набор опций



недостаточная яркость

Название	Acer V243Wb	Asus VK246H	DELL E248WFP	LG L245WP-BN Flatron	NEC LCD2470WNX- BK	Samsung SyncMaster T240
Размер точки:	0.270 мм	0.270 мм	0.270 мм	0.270 мм	0.270 мм	0.282 мм
Яркость матрицы:	400 кд/м ²	300 кд/м ²	400 кд/м ²	500 кд/м ²	500 кд/м ²	300 кд/м ²
Контрастность матрицы:	3000:1	20000:1	1000:1	1000:1	1000:1	1000:1
Поверхность экрана:	матовая	матовая	матовая	матовая	матовая	матовая
Время отклика:	5 мс	2 мс (из серой в серый цвет)	5 мс	8 мс (от серой к серому)	16 мс	5 мс
Формат матрицы:	16:10	16:9	16:10	16:10	16:10	16:10
Тип матрицы:	TN	TN	TN	MVA	S-PVA	TN
Максимальные углы обзора:	176° по вертикали, 176° по горизонтали	170° по вертикали, 160° по горизонтали	160° по вертикали, 160° по горизонтали	178° по вертикали, 178° по горизонтали	176° по вертикали, 176° по горизонтали	170° по вертикали, 160° по горизонтали
Интерфейс:	VGA, D-SUB	VGA, D-SUB, HDMI, аудиовыход	VGA, D-SUB	VGA, D-SUB, HDMI, аудиовыход, компонентный вход	VGA, D-SUB	VGA, D-SUB, HDMI, аудиовыход, оптический выход, 2xUSB 2.0 хаб
Регулировка:	наклон	наклон	наклон	наклон, поворот 90 градусов, высота (100 мм)	наклон, поворот 90°, высота (110 мм)	наклон
Крепление VESA:	опционально	опционально	опционально	опционально	опционально	опционально
Потребление питания:	90 Вт максимум, 48.6 Вт режим Energy Star	60 Вт	60 Вт	85 Вт	92 Вт	60 Вт максимум
Вес:	6.55 кг	5.5 кг	5.2 кг	9.4 кг	15 кг	9.2 кг
Размеры:	62.5x16x50 см	64.2x18.4x47.4 см	56.2x17.2x43.6 см	56.2x27.2x44.4 см	65.5x37.5x52.0 см	61.1x16x56.4 см

Выводы

Мы рассмотрели узкий сегмент ЖК-мониторов, поэтому выводов о тенденциях здесь не будет. Мы лишь отметим, что по соотношению потребительских качеств нам приглянулся Acer V243Wb, так как за минимальную цену вы получаете «честные» 24 дюйма, которые ни разу не разочаруют вас качеством изображения. Пе-

реплачивать за идентичную модель с цифровым выходом, на наш взгляд, не стоит. Выбор редакции получает LG L245WP-BN Flatron. Отнюдь не за естественное превосходство перед TN-моделями, а за вполне демократичную цену и отличный набор опций.

Слева: В мобильных телефонах НТС активно используются акселерометры, что позволяет расширить возможности и функционал устройства.

В центре: Тренажер на базе роторного гироскопа позволит не только занять отдельные части тела спортом, но и получить массу веселья.

Справа: Широкая известность датчикам движения принесла культовая игровая консоль Wii и контроллер Wii Remote. Акселерометр, установленный здесь, определяет положение пульта в пространстве по трем осям координат. Такой подход позволяет управлять действием, размахивая руками.



Держитесь ровно

Акселерометры и гироскопы в современной технике

В современной технике все чаще используются дополнительные приборы, которые повышают удобство эксплуатации, надежность и безопасность. В частности, жесткие диски нуждаются в защите от ударов и падений. Для того чтобы увеличить срок их службы, используются акселерометры. О практической пользе последних и других сферах применения мы и поговорим в данной статье.



ТЕКСТ
Евгений Попов

Если говорить о конкретном определении, то акселерометр — это прибор, измеряющий ускорение. Название происходит от латинского *acellerio* (ускоряю) и *metreo* (измеряю). Наиболее активно технологии измерения ускорения применяются в ноутбуках Macbook и телефонах iPhone. На основе данной технологии построены многочисленные игры, программы, системы управления. Для примера возьмем винчестер. Существует два подхода к защите дисков от внешних воздействий — активный и пассивный. С последним все просто. Производители заливают пространство между корпусом и винчестером составами, поглощающими удар. Обычно это резина или гели. Но такими методами нельзя защитить накопители от падения с высоты более 1,5 метров. Активные методы защиты могут быть тоже разделены на два варианта. Во-первых, можно увеличить объем кэш-памяти диска (таковой оснащены фактически все современные модели). За счет этого происходит снижение количества операций чтения и записи. Так, кстати, уменьшается и энергопотребление, и тепловыделение. Но этот метод не спасает, если в момент удара производилось обращение к диску, да и дополнительной памятью комплектовать винчестеры дорого. В результате самым оптимальным методом сегодня остается использование акселерометра. В случае падения ноутбука или плеера генерируется сигнал, и по команде головки диска моментально устанавливаются в безопасное положение. Впервые такой метод был использован компанией IBM для защиты накопителей в ноутбуках еще в 2003 году.

Автомобили

Системы стабилизации, наряду с акселерометрами, нуждаются в применении гироскопов. Большинству компьютерных пользователей из-

вестна мышь Logitech MX Air, которая успешно использует твердотельные гироскопы. Еще один интересный пример — система стабилизации движения автомобиля. Такое устройство не может обойтись и без пьезокерамического гироскопа. Его роль достаточно проста. При спуске с горы водитель может притормаживать, соблюдая скоростной режим, однако на акселерометр действует сила притяжения Земли, которая заставит прибор зависнуть действительную скорость. Задача гироскопа — внести коррекцию, учесть угловую скорость, что позволяет внести необходимые поправки. Компания General Motors комплектует некоторые автомобили и более продвинутыми устройствами — так называемыми «бортовыми самописцами». Правда, такой прибор можно приобрести и отдельно по цене от \$100 до \$200. Вообще спектр применения акселерометров в автотехнике чрезвычайно широк. В частности, существуют варианты сигнализации, когда акселерометр фиксирует попытку подьема или эвакуации автомобиля. Интересна также система подавления шума. Акселерометры способны выявлять низкочастотную вибрацию. Сигнал передается системе управления, и тот же самый шум в противофазе передается на динамики стереосистемы. Такая технология пока что существует только в виде идеи, поскольку практическая реализация сегодня крайне сложна. Очень дорогие автомобили оснащены системой выравнивания курсовой устойчивости — когда акселерометр, базирясь на данных, полученных с навигатора, не дает автомобилю уйти с правильного маршрута. Они, кстати, также неэффективны, поскольку особой точностью похвастаться не могут.

Гироскопы

Использование акселерометров в большинстве случаев сопутствует использованию гироскопов. Подобное объединение, заметим,

позволяет создавать очень интересные устройства. Надо сказать, что гироскоп — это, прежде всего, устройство для определения положения тела в пространстве. Самым популярным является роторный гироскоп, который представляет собой быстро вращающееся твердое тело. Основное свойство такого гироскопа — сохранение в пространстве неизменно-го направления оси вращения при отсутствии воздействия на нее моментов внешних сил.

Развлечения

Гироскопы уже давным-давно используются для многочисленных развлечений. Сегодня на основе гироскопов изготавливают детские волчки, йо-йо, а также кистевые тренажеры. Последние, надо сказать, очень популярны. Тренажер Powerball имеет несколько модификаций. Сегодня к такому прилагается диск с упражнениями.

Спорт и здоровье

Некоторые компании, производящие горнолыжное оборудование, всерьез озадачились проблемой автоматических креплений. Если неудачливый лыжник падает с горы, то тут велика вероятность не только сами лыжи поломать, но еще и ноги. Однако акселерометр при сильном ударе способен освободить крепления. Основная задача здесь — реализация недорогих систем питания. Более эффективное использование акселерометров можно наблюдать в нейромышечных стимуляторах. Человек, который после аварии или травмы потерял способность контролировать мышцы, может получать возможность двигаться за счет стимуляции в определенные моменты времени. Во время ходьбы передняя часть стопы поднимается при движении вперед, а при окончании шага опускается вниз. Акселерометр дает сигнал о положении ноги, а соответствующие мышцы стимулируются электрическими импульсами. **СИ**



Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Общайся иначе! Знакомься быстрее!



Мобильная аська
Будь на связи



Фотокамера
Сделай фото!



Фотогалерея
Размести фото!



Форум
Выскажись!



Блоги
Веди дневник



Почта
Читай и отправляй!



Yapp! Goods
Книжки, музыка, видео



Анекдоты
Рассмеши нас!



Платежи
Плати за мобильник и пр.



Скидки и бонусы
Подарки, распродажи, акции



Прогноз погоды
Более 4000 городов



Игры
Померись с друзьями!



ТВ-программа
Узнай, что смотреть!



Знакомства
На любой вкус и цвет

Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!

- ☑ Легкая установка.
- ☑ Общение на ходу.
- ☑ Знакомства в любом месте.
- ☑ Мобильное фото.
- ☑ Более 20 разных сервисов.

Регистрируйся:
на SMS Yapp! на номер 1313
www.yapp.ru
www.yapp.ru



Евгений Попов

Ваттный пират

Блок питания Corsair HX620W

Покупать дорогие блоки питания мощностью свыше одного киловатта имеет смысл только тогда, когда собирается очень дорогая система для игр с последующим разгоном. В таком компьютере должно быть много потребителей – SLI-видеосистема, RAID, пара-тройка больших кулеров и система жидкостного охлаждения. У вас такого нет? Тогда вам и киловаттный блок питания ни к чему. Достаточно хорошего БП с номинальной мощностью 600-700 Вт. В этом смысле удачным выбором может стать Corsair HX620W на 620 Вт. А может и нет! Память этой марки достаточно качественная, но не факт, что блоки питания будут на том же уровне.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
620 Вт
Тип блока:
модульный
Соответствие стандартам:
ATX12V v2.2; EPS12V 2.91
Соединений Molex:
10
Соединений SATA:
~ 8
Соединений PCI-E:
2
Соединений FDD:
2
Схема коррекции:
Активная PFC
Время выработки на отказ:
100000 часов
Вентилятор: форм-фактор:
120-мм

ТЕСТОВЫЙ БЕНД

Процессор:
2200 МГц, AMD Athlon
64 3500+ (Socket 939)
Системная плата:
Albatron K8SLI
Память:
2 x 512 Мб, Corsair Value
Select DDR-400
Видеокарта:
ASUS EAX1900XTX
Жесткий диск:
80 Гб, Seagate Barracuda
7200 rpm, IDE
Блок питания:
450 Вт, Floston
Нагрузочный LPT-блок:
Formoza PowerCheck 2.0

Не так давно и компания OCZ (тоже, к слову сказать, именитый производитель модулей памяти) решила не топтаться на месте. Под этой маркой стали выпускаться видеокарты, которые так и не попали на российский рынок. Были и блоки питания OCZ. Но если OCZ воспользовалась услугами FSP Group, то Corsair для производства БП обратилась к не менее успешной фирме Seasonic. Блоки Seasonic отличаются высоким качеством, что неоднократно подтверждали результаты наших тестирований, так что выбор не случаен. У этой компании было две крайне популярных модели – S12 и M12, лучшее из которых было воплощено в серии БП для Corsair.

Коробка выполнена в красочных тонах – на ней указаны скромные спецификации и достоинства устройства. Вместе с блоком производитель предлагает упаковку со шлейфами, пакетик, в котором содержатся хомуты для скатия болтающихся проводов, а также наклейка с логотипом. Сам блок питания модульный. То есть все шлейфы, помимо основного, отсоединяются. Для шнуров PCI-E предусмотрены отдельные шестиконтактные каналы. Остальные кабели подключаются через специальные продольные разъемы. Задняя стенка

перфорирована – здесь же имеется и двухходовой свитч. Подсветкой рассматриваемый блок питания не оснащен. Сложно сказать, плюс это или минус – каждый для себя решает сам. Но внешне Corsair CMPSU-620HX безупречен. Решетка на гриле выкрашена в черный цвет, а все наклейки, включая паспортную часть, имеют красно-черный окрас. Компонировка элементов выполнена очень грамотно. Пайка, безусловно, заслуживает самых высоких похвал – все сделано очень аккуратно. Конструкторы избежали сложных систем построения, типа бутербродов из текстолитовых пластин – одна на другой. В данном случае компоновка выполнена традиционным методом. Плата с активным FSP смонтирована на левой панели, что не мешает свободному току воздуха. На правой панели установлена плата с разъемами для подключения шлейфов. Расстраивает, что производитель перенес высоковольтный конденсатор в центр основной печатной платы. Получилось так, что он находится как раз в мертвой зоне, под осью вентилятора. Что касается активного охлаждения, то в блоке установлена вертушка Adda AD1212HB-A71GL размером 120 мм. Работает она достаточно тихо, а скорость вращения регулируется в зависимости от нагрузки, которая может составлять – от 150 до 450 Вт.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Высокочастотные пульсации по шинам

+ 5 В	2 мВ
+ 12 В	25 мВ
+ 3.3 В	10 мВ

КПД

100 Вт	74%
200 Вт	82%
300 Вт	84%
400 Вт	85%
500 Вт	85%
600 Вт	84%
620 Вт	83%

Коэффициент мощности

100 Вт	0.91
200 Вт	0.96
300 Вт	0.97
400 Вт	0.99
500 Вт	0.99
600 Вт	0.98
620 Вт	0.98



Выводы

Компания Corsair не прогадала, прибегнув к услугам инженеров Seasonic. Продукт получился крайне удачным. Рассмотренный нами блок питания Corsair HX620W отличается тихой системой охлаждения, высоким КПД, а также превосходными рабочими характеристиками, которые полностью соответствуют заявлениям производителя. В ассортименте блоков питания от компании Corsair присутствует еще одно решение, для тех, кто не нуждается в избыточной мощности, – Corsair HX520W мощностью 520 Вт. Он и стоить будет дешевле, и по эффективности не уступит старшей модели.



Тихая и стабильная работа, полное соответствие заявленной мощности



Отсутствие более мощных моделей в линейке



Кирилл Аврорин

Новое поколение

Материнская плата Gigabyte EX58 Extreme rev. 2.0

Первой протестированной в нашей редакции материнской платой на базе нового системного чипсета Intel X58 стала Gigabyte EX58-Extreme. Это высокопроизводительное решение, адресованное энтузиастам. Собственно, сам набор системной логики Intel X58 для них и создан. Однако в будущем мы все же познакомим вас с другими материнскими платами на его основе, так как различия между ними могут быть довольно значительны. Что касается самого чипсета, то его особенностям будет посвящена отдельная статья, а здесь мы опубликуем непосредственно тест материнской платы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры:

Intel Core i7 / Core i7 Extreme

Память:

DDR3, 800-2000 МГц, 6 слотов, максимальный объем 24 Гбайт

Слоты расширения:

2xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X8, 2xPCI 32-бит, 1xPCI-Express X4, 1xPCI-Express X1

Южный мост:

10 SATA II, 1xIDE, 1xFDD, RAID 0,1,5,10, мост Intel ICH10R

Выходы на задней панели:

2xPS/2, оптический порт, коаксиальный порт, IEEE1394, 8xUSB 2.0, 7.1-аудио, кнопка сброса настроек BIOS

Дополнительно: диагностический дисплей

Стоимость материнской платы по нынешнему курсу доллара превышает 10 тысяч рублей. Это, прямо скажем, круто. В свое время не каждая плата для того же X48 стоила таких денег. В чем причина подобной ценовой политики? Разумеется, себестоимость производства нового чипсета. Также это единственный на данный момент вариант платформы для новых процессоров Core i7. Несмотря на то что начальные модели процессоров стоят не очень дорого, сейчас и в ближайшем времени эта платформа будет уделом энтузиастов. И, в принципе, альтернатив для нее мало — пока еще неизвестно толком, как покажет себя AMD Phenom II. Разумеется, в условиях кризиса Intel не прочь заработать дополнительные средства при помощи обеспеченных покупателей. Которым, в общем-то, не очень важно, стоит плата 10, 13 или 15 тысяч рублей. А вот превосходство в 15-20 процентов — критично. В ближайшем будущем Intel планирует другую платформу для систем среднего класса, а связка Core i7 + Intel X58 долгое время будет оставаться выбором энтузиастов. Самое интересное, что топовая версия материнской платы от Gigabyte стоит недорого относительно своих конкурентов — к слову, некоторые схожие модели, например, ASUS P6T Deluxe/OC Palm или MSI Eclipse SLI стоят около 13-14 тысяч рублей. На этом закончим экономическую часть тестирования и приступим к изучению непосредственно материнской платы.

Конфигурация Gigabyte EX58 Extreme очень удачна. Несмотря на обилие различных компонентов, на ней уместились три разъема PCI-Express X16 (два из них работают в режиме X16, а один — X8). Помимо графических слотов, здесь есть один PCI-Express X1 (но в него уместится только очень узкая плата, так как широкой помешает штатная система охлаждения), разъем PCI-Express X4 и два стандартных 32-битных PCI. Одним словом, хватит всем и для всего. Можно поставить три графических адаптера, и при этом останется место для периферии, наподобие дискретной аудиокарты или внутреннего ТВ-тюнера. Говоря о видеокартах, стоит уточнить, что плата, в соответствии со спецификациями чипсета Intel X58, поддерживает конфигурации как NVIDIA SLI, так и ATI CrossFire. Конечно же, это явный плюс нового чипсета, так как до этого приходилось заранее продумывать графическую систему. Южный мост обеспечивает работу 10 портов SATA II, компактно уместившихся на краю материнской платы. Есть также IDE и FDD. Интересно, сколько еще поколений чипсетов будут поддерживать этот замечательный, но архаич-

ный протокол? В верхней части разместились шесть слотов памяти. Важная особенность — материнская плата от Gigabyte поддерживает память DDR3 с частотой до 2000 МГц. Сейчас далеко не все платы на базе Intel X58 способны работать с такой ОЗУ.

И, наконец, фирменная особенность этой модели — мощная система охлаждения. Три крупных радиатора, соединенные теплоотводными трубками, охлаждают силовые элементы вокруг гнезда процессора, южный и северный мосты. Поддерживается система водного охлаждения, вода традиционно прогоняется через южный и северный мосты. Дополнительно в комплекте идет вертикальная панель-радиатор, которая призвана отводить тепло от графического адаптера, северного моста и частично — процессора. С собой она заслоняет слот PCI-Express X4, но настоящему overclock-еру он вряд ли пригодится в бою за мегагерцы. Единственный замеченный нами недостаток — отсутствие E-SATA портов на задней панели. Совсем непонятно, чем инженерам не понравился столь перспективный стандарт передачи данных, особенно учитывая широкое распространение внешних накопителей.

318\$



крайне эффективная система охлаждения отличная конфигурация



отсутствие E-SATA портов на задней панели

Выводы

У Gigabyte получилась оснащенная, высокопроизводительная и продуманная материнская плата. Главные достоинства модели EX58 Extreme, выделяющие ее в ряду аналогов, — продвинутая система охлаждения, обилие различных слотов расширения и, как это ни странно, адекватная цена.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru_gameland](http://ru_gameland.livejournal.com) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Left 4 Dead



Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.
survival
Зарубежный издатель:
«1C»
Российский издатель:
«Акелла» (PC)
Разработчик:
Turtle Rock/Valve (PC)
Certain Affinity (Xbox 360)

Left 4 Dead – это зомби-игра вашей мечты. Left 4 Dead – это долгожитель, который будет оставаться актуальным далеко не один год. Left 4 Dead – это незабываемый, уникальный игровой опыт.

WoW: Wrath of the Lich King



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Blizzard

Новое дополнение к World of Warcraft открыло нам целый снежный континент с уймой интересных заданий и новый, героический (хотя скорее антигероический) класс – рыцарей смерти.

LittleBigPlanet



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform.puzzle.2D
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Media Molecule

LittleBigPlanet идеальна не только для тех, кто соскучился по старым платформерам, но и для тех, кто хочет от игр новых ощущений. 2008 – год инновационных игр, и LBP возглавляет список таких работ.

Killzone 2



Платформа:
PlayStation 2
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Guerrilla Games

Killzone 2 оправдала наши надежды и превзошла ожидания. Она – наилучшее доказательство того, что Sony сегодня делает консольные шутеры не хуже Microsoft, а дальнейшая судьба PlayStation 3 может быть очень удачной.

148 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

Стволы Патриотов. Провал года!, с.148
Уголок безвкусыя, с.148

150 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

В двух словах обо всем, с.150
И тьма придет..., с.151
Комикс: Хорошо быть программистом!, с.152

160 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 25:
К вопросу о командировках, с.160

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

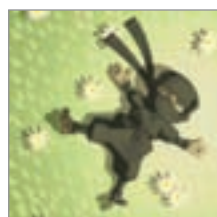
Константин Говорун



В предыдущем номере меня здесь не было, а до этого меня почему-то ставили на вторую позицию. Читатели «СИ» на форуме журнала сочинили страшные конспирологические теории на тему того, что в редакции готовится переворот, и в самом скором времени труп Константина Говоруна выловят в низовьях Москвы-реки. На самом деле, все просто: к некоторым номерам «СИ» я имею отношения меньше, чем к другим.

СТАТУС: Пламенный мотор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** главного редактора

Артем «cg» Шорохов



Killzone 2 оказалась настолько похожей на Black, что оторопь берет — вот прям до мелочей! И это при том, что первая часть ощущалась как-то совсем по-иному (да и понравилась, признаться, гораздо меньше). Так что пока Criterion изо всех сил делает вид, что не занята сиквелом, всех тех, кто любит и помнит игру про «КЛАДБИЩ», призываю покупать Killzone 2 и наслаждаться новым, но, оказывается, таким знакомым FPS.

СТАТУС: В лучах ярящегося света **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Spider-Man: Web of Shadow

Наталья Одинцова



Посмотрев на счетчик проведенного в Persona 4 времени, я ужаснулась: восемьдесят часов! И разумеется, игра не учитывала все те случаи, когда два часа походов по подземельям вылетали в трубу просто потому, что неприятелям повезло убить главного героя на первом раунде. Не могу припомнить, когда еще умудрилась не заметить, что провела за RPG столько времени — даже Persona 3 к финалу поднадоела.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Castlevania: Order of Ecclesia

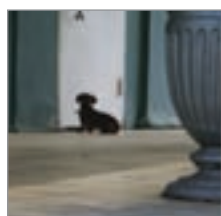
Сергей «TD» Цилюрник



Полгода назад накрылся тремя красными огнями Xbox 360, а новый я сподобился добыть только что. Перебивался PC-играми, двумя эксклюзивными для PS3 TRPG и мультиплатформой. А сейчас оглядываюсь — и понимаю, что из интересного пропустил только, кажется, The Last Remnant. Первым запустил на новом Xbox 360 Assassin's Creed — после недавней поездки в Иерусалим и Акр захотелось сравнить игру с оригиналом. Не похоже.

СТАТУС: путешественник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Civilization IV

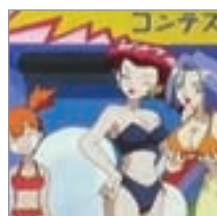
Илья Ченцов



Моральный выбор: потратить немного денег и навсегда расстаться с, в общем-то, бесполезным персонажем, или выложить несуразно большую сумму, чтобы сделать ему операцию, после которой он будет неопределенно долго поправляться, и вам придется пожертвовать свободным, а возможно, и рабочим временем, чтобы за ним ухаживать. Кто угадает, из какой это игры?

ОТВЕТ: К сожалению, это жизнь такая.

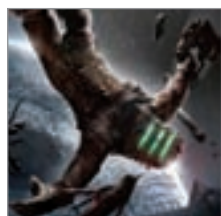
Евгений Закиров



Infinite Undiscovery по-хорошему удивила: и графика оказалась вполне симпатичной, и боевая система совсем не такая страшная, как описывают рецензенты, и Мишель чудо как хороша. Единственным сложным испытанием стал первый же эпизод — побег, в котором героев преследует бессмертный огр с большой дубиной. Прошел его с десятой попытки, и игра сразу же преобразилась.

СТАТУС: devil survivor **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Infinite Undiscovery, Devil Survivor

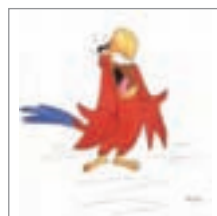
Александр Солярский



Идея сделать полноценное GMV на основе второй части «Шестерней» до сих пор не выходит из головы. Было записано более полсотни гигабайт видео в высоком разрешении, подходящая мелодия заслушана до дыр, а реплики членов отряда дельта уже начинают вызывать не то что зевоту — откровенное раздражение. Дай бог, сдюжу, не брошу на полпути, больно уж игра порадовала.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Dead Space, Left 4 Dead

Алексей «Red Cat» Голубев



Январь почти закончился... почти. Месяц, который начинался одним долгим выходным днем, плавно превратился в куда более продолжительный день рабочий. Пока страна отмечала приход Нового года, следить за новостями индустрии казалось чем-то почти оскорбительным. Теперь неожиданно выясняется, что за неполные две недели пропустил много чего интересного. Волей-неволей приходится наверстывать упущенное.

СТАТУС: После затишья **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Разбор полетов

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Продолжая славную традицию, мы вновь растягиваем один пост на две страницы. На этот раз финские парни, звезды ru_gameland, устраивают дотошный и на удивление цензурный разбор не дающей покоя четвертой части Metal Gear Solid, указывая на уйму оплошностей, кроющихся в главном блокбастере года.

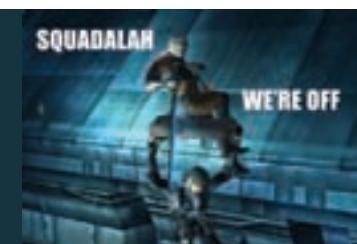


Metal Gear Solid 4: Стволы Патриотов. Провал года!

leekei

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Картинки на страницах нынешней «Блогосферы» в комментариях не нуждаются – читатель, следивший за «уголком» на протяжении его существования, уже в курсе тех мемов, что лежат в основе иллюстраций.



Этой игре ставили десятки, рукоплескала пресса, Кодзиме давали за неё призы. Единственные, кто не побоялся назвать игру провалом первыми, были три Финских Парня из Риги (Lee Kei, AyP, KrayZ). Постепенно с ними начали соглашаться многие, а сайт gamemag.ru признал MGS4 Золотым Унитазом Года. Сегодня пора расставить все точки над головой Кодзимы и объяснить, почему же игра, которой ставят 10 баллов, есть самый настоящий провал года.

Было решено расписать игру полностью: от сюжета до графики, от саундтрека до самого Кодзимы. Начнем, пожалуй, с небольшого предисловия. Я буду писать от первого лица, но за ним стоит множество единомышленников.

Я начал играть в Metal Gear на восьмимбитке ещё тогда, когда ходил в начальную школу. Я играл в Metal Gear Solid в тот же год, когда он вышел, и так было с каждой новой частью. Считал серию выше, чем просто игрой. Переглядывал заставки множество раз, испытывая бег мурашек по спине, исследовал уровни вдоль и поперек. Ждал MGS4, выстраивал версии, теории. Дождался...

Почему MGS4 провал года?

1. Сюжет.

Меня жутко возмущает мотивация героев. Наоми. «Здарова, пацаны! Знаете, я до этого все время болела раком, но наномашинки не давали мне умереть, а сейчас я, пожалуй, отменю их действие». Зачем? Просто так, чтобы мы поплакали, как она умирает, немотивированно и глупо.

Отакон. «Здарова, пацаны! Я пережил смерть Наоми ровно пять секунд, потом Змей (он же ЗМЕЙ!!! ахахаха) сказал мне, что я должен спасти мир, и я сразу же перестал плакать по поводу Наоми. Наверное, Змей обладает силой внушения Кашпировского. Да и плакал я только потому, что хотел ещё раз сделать романтику в вертолете с Наоми.»

Вамп. «Здарова, пацаны! Я вообще не знаю, что делаю в этой игре, и для чего меня сюда засунули, но так как я злодей по приро-

де, то буду убивать хороших». ВСЕ, БОЛЬШЕ НИКАКОЙ МОТИВАЦИИ ДЕЙСТВИЙ!

Оцелот. «Здарова, пацаны! Я тут, как бы главный злодей. Меня ещё называют Жидкий. Потому что в меня вселился дух Жидкого Змея через его руку, что я пришил себе во второй части, но вы ДОЛЖНЫ БЫЛИ ПРОЧИТАТЬ БАЗУ ДАННЫХ, для того чтобы узнать, что я снова отрезал себе руку и сделал её железной, чтобы Жидкий больше не контролировал мой разум. Но для того чтобы – ВНИМАНИЕ – обмануть кусок железа, что является компьютером, я пошел на курсы гипноза к Алану Чумаку. И теперь я всего лишь делаю вид, что я злой, но я хороший на самом деле. Честно! Спасибо очкастому певцу Кодзиме за этот маразм, что он со мной сотворил. А ведь я был самым классным злодеем раньше».

Райден. «Вестсайд, ребзя! В общем, вы только держитесь крепче, потому как моя участь одна из самых маразматических. Я стал кибер-ниндзя. Помните, как Серый Лис в первой части и Оля Гурлукович во второй! Но это все ерунда, я теперь очень сильный! Я остановил... черт, я не могу это говорить не смеясь, ладно, попробую ещё раз. Я остановил многотонный танкер одной рукой, телом и мечом, при этом опираясь всего лишь на каменный пирс в порту. Уахахахаха!!! Законы физики нужно срочно пересмотреть. Опираясь на каменный пирс, остановить стальную крепость. Держите меня семеро! Когда после этого Райден упал в воду я, честно говоря, не знал, плакать или смеяться с этого абсурда. «А ещё мне оторвало руки, но в последней заставке я сижу с руками. Этого мистера Кодзима не захотел объяснять. Ждем новую базу данных.»

Мэрил. «Привет, мальчики! Первый мой абсурд. Ну я как бы умерла в первой части, но тут я жива и невредима (база данных?). Ещё я сделала свой собственный отряд с двумя панками и фанатом Сильного Змея, который сделал пластическую операцию и стал похожим на него, ещё он съел пургена и по-

казал нам туалетный юмор. Два панка на сюжет вообще никак не влияют, а вот с Сасакими мы танцевали КАК В ФИЛЬМЕ «МИСТЕР И МИССИС ШМИТ» отстреливаясь от отряда лягушек. И все равно, что мы разрушили всю напряженность ситуации, и все равно, что на настоящей войне мы бы наложили в штаны и не высовывались бы из окопа». Тьфу, я плюнул в телевизор на той сцене. Решается судьба мира, а эти танцуют и в них никто не попадает. Кодзима – брат!

Ева. «Здарова, парни! Я старая старуха, но до сих пор расстегиваю свою куртку и обнажаю края обвисшей груди. Ещё я настолько дура, что все это время носила с собой труп неизвестного солдата, из-за которого зачем-то прыгнула в огонь». 21 век, есть ходячие роботы, кибер-ниндзя, суперкомпьютер, но эта курица не смогла сделать простой анализ ДНК этому куску мяса. Кодзима, опомнись!!!

Большой Начальник и Майор Ноль. «Здарова, пацаны! В принципе, прозвище Майора о всем говорит. Наша роль тут нулевая. Просто наш император индустрии Кодзима, обещал, что влпхнет в игру всех героев из всех частей и действительно – ВПЛХНУЛ. Так влпхнул, что нам тут было совсем тесно. Большой Начальник говорит: «А я решил воспользоваться ситуацией и приволок беспомощного Майора и сказал Змею, что это он создал Патриотов, и так как Майор не мог оправдаться в силу здоровья, то я его под шумок и пришил». Кодзима, ты что, тупой, что ли совсем? Признаться, что ты не мог объяснить внятно, кто придумал Патриотов, и скинул все на дряхлого старикашку, который уже был больше похож на растение. Тьфу!

Сильный Змей. «Пацаны, я легенда! Поэтому мои усы сделаны из особого огнеупорного материала, и когда в Венеции у меня обгорело пол лица, усы остались ровными и шелковистыми. Якубович завидует. Да я вообще огнеупорный. Меня пугали, мол, компьютер находится за длинной комнатой, которая напичкана микрочипами. Человеческое тело не в состоянии выдержать их. Зачем пугали? Ко-

го? Прополз на расслабоне, только Solid Eye появился. А ещё я отбил свою голову на войне, и поэтому после битвы на Metal Gear'ах я не стал стрелять в убегающего Оцелота. Вы говорите, учатся на ошибках? Только не такая легенда, как я! Помните, в первой части Наоми ввела в меня FoxDie? Так вот, после этого я спокойно протянул руку Дребину (Денису Родману или Блэйдзу?), и тот тоже мне вколол неизвестно что. Да, я тупой солдат, выполняющий приказ! Кстати, о Дребине.

Дребин, Санни и Отряд Beauty and the Beast (Breast?). Дребин в сюжете полный ноль, он сделан, как и Санни, лишь для того, чтобы в пятом Метал Гире были старые лица. Точка. Красавица и Грудь – самые ненужные боссы в истории боссов. Ладно, в третьей части был Пчеловод, но он хотя бы работал на злодеев. Эти же барышни сами по себе, бред. Побольше сисек и задниц для привлечения аудитории. А «душераздирающие» истории Дэниса Родмана после каждой победы над Красавицами я выключал уже со второго босса.

ПРОВАЛ!

2. Саундтрек.

Помните знаменитое видео, где парни из «Игромании» ставят Кодзиму «Тройку» Свиридова? Кодзима удивленно смотрит и говорит что-то на японском. Субтитры переводят – «а этот композитор знаменитый в России?» На самом деле Кодзима говорил на забытом японском диалекте, и переводилось это так – «Черт, они нас раскусили! Закройте все двери, эти парни не должны выйти отсюда живыми, и позвоните Гарри, пусть в четвертой части побольше нот изменит». В итоге мы и получили провальный «Батя и Сын» и плюс на финальных титрах музыка вообще из старого фильма играла. Единственная музыка, что зацепила – старый-добрый «The Best Is Yet To Come». И то из легендарной первой части.

ПРОВАЛ!

3. Графика и игровой процесс.

Я играю в MGS4, мимо случайно проходила мама. Её слова: «Это, что кукольный мультик?» У меня в голове созрел ответ, но она бы его не поняла: «Нет, мам, это некст-ген». Эта «мокрая поверхность» – причем мокрое все, даже сухой, по идее, песок!!! На шухере солдаты появляются бесконечно. Катание в бочке. Увольте. Графика недалеко ушла после третьей части, а геймплея вообще нет. Добеги из точки А в точку В для активации трехчасовой заставки. На Easy добежишь быстрее, на Extreme медленнее. Вот и вся разница. Все инновации тупы, неинтересны и неприменимы. Разве что так, для пижонства, мол, смотрите как я умею. А этот iPod? Мужик на войне слушает плейер!!! Ах, ну да, это же огнеупорный Змей, чего ему бояться, когда у Родмана по субботам скидки! Пролежал неделю в траве, перечислил денег, и в кармане бабка материализовалась. Ой, извините, за оружием ведь маленький робот-помощник от Отакона ездит. Какой же я глупый. Поиграл пять минут, смотри заставку три часа. Вот и весь геймплей.

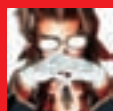
ПРОВАЛ!

Итог. Кодзима, ты зажался с похвал твоих предыдущих частей игры и решил, что сможешь выдать в этот раз что угодно, и это купят. Да, так и случилось. В следующей части ты сможешь в главном меню написать «Игрок, ты дурак», и тебя признают гением, ломающим всякие четвертые стены в театре. Голову бы тебе сломать, чтобы не издевался больше над нами.



artiom_shorohov

Как игра MGS4 хороша и любима. Но как кино, имхо, зашла всё-таки далековато. Нет, всё здорово, но, как уже было подмечено, мотивация героев изначально помещена вне всякой критики – и это с максимально серьёзным (даже в рамках сериала) лицом. Реактивные ступы и крокодилы в джунглях Целиноярска легко воспринимались хоть стёбом, хоть сюрсом – чем угодно. Они не вмешивались в сюжет. Вы можете переодеть Гамлета киборгом, а вместо черепа Йорика подсунуть труп Биг Босса, это едва ли испортит известную трагедию, лишь добавит ей специй – нужных или нет, не столь важно. Но если героям не веришь, если помещенная в кавычки «трагедия» вызывает смех за смешком (Ева, Снейк! Не тот глаз у трупа выбит, не тот!), это похуже, чем реактивные ступы. Это уже то самое кино, в котором из-за красочной глянцевой картинки меж сполохами спецэффектов корчит гримасы небрежный сценарий болливудской мелодрамы. Не той, где посреди драки герои танцуют и поют, но той, в которой все друг другу братья с одним на всех родимым пятном. Зачем, почему и не мы ли сами дураки, что так всё восприняли – вопрос отдельный. Главное – эти трое на Кодзиму обиделись, а ведь считали его отцом родным. =)



timedevourer

Да не то чтобы уж так уж и хороша, игра эта.

Финские парни и про геймплей сказали ведь уже. Мне вот было очень грустно от того, что геймплей, на который я уповал, оказался настолько невнятным.



artiom_shorohov

Ну я же не за них говорю, а за собственное мнение. По мне, так со времён первой части геймплей только затуплялся, погрязая во всё больших условностях. В MGS4 он в чём-то наконец-то «очистился», но за компанию отмерли и нужные его конечности. Зато зачем-то появились какие-то непонятные мне щупальца. Впрочем, это само по себе не хорошо и не плохо. Хочешь – пользуйся, не хочешь – зачёсывай на пробор и не парься. Это – что касается «хороша». Теперь – про «любима». Да любима она, любима. Финские искусствоведа тут в очевидном меньшинстве. Я уже писал, что как не пинай MGS4, он всё равно далеко впереди многих и многих. Его обязательно нужно раз пройти и всё самолично пощупать – и это время ни в коем случае не будет потрачено зря. Я ни об одной PS3-игре не могу сказать того же (да, мне очень понравилась LBP, но она из другой совсем опе-

ры, рекомендовать её я бы всем подряд ни в коем случае не стал), а это дорогого стоит. Ну и банальное – «MGS4 любят». По инерции, по привычке, из стадных чувств, вопреки или и впрямь за дело – не столь важно. Любима она? Любима. Была бы столь же любима и вовсе без киношной части? Ну, наверное. По инерции, по привычке, из стадных... ну, вы поняли. Любима ли киночасть без игровой? Ох... Для меня сие – большой вопрос (см. выше). Я к сценариям вообще всегда критичен. «Замахнулся на рупь – так и бей на рупь».



leekei

Любима она и была ожидаема лишь из-за славы первых частей. Да, мы её купили, прошли, но пятую часть уже не купим. Это как бизнес на один день, продать товар с плохим качеством и пропасть. Второй раз обманутые люди его не купят. Да, нас трое – капля в море, но мы действительно уже не ждем новый MGS. Вот и всё.

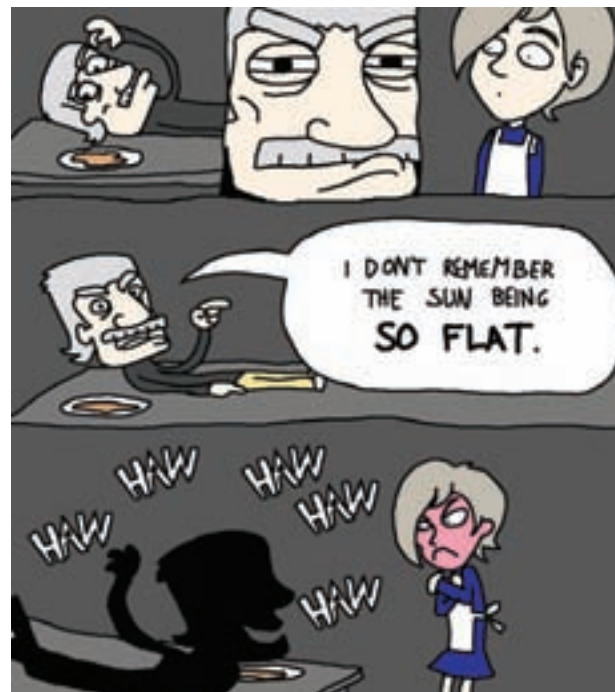


holyholyshit

Читабельные буквы) Не согласен с половиной этих букв. С другой согласен. Очень хорошо не быть фанатом MGS – наверное, тоже бы расстроился.

Игра хорошая, но во многом экспериментальная. Во многом удачная, во многом не. А пятую часть вы не купите потому, что хорошего MGS уже не будет. Не о чем уже рассказывать. Если книга не пишется, логика в повествовании перестает быть логичной, а искренность растекается грязью в потугах передать характеры персонажей... Лучше сделать перерыв или бросить. Перерыв не сделали. Теперь точно бросят. Не игру, но историю.

ЗЫ: не провал.



ВСЕ ИННОВАЦИИ
ТУПЫ, НЕИН-
ТЕРЕСНЫ И НЕ-
ПРИМЕНИМЫ.
КРАСАВИЦА
И ГРУДЬ –
САМЫЕ НЕНУЖ-
НЫЕ БОССЫ
В ИСТОРИИ
БОССОВ.

Обратная СВЯЗЬ

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, 000 «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова



Как бы нам сделать так, чтобы вместо войн реальных велись лишь войны виртуальные? А вместо насилия на улицах (проспектах, переулках, закоулках и тупиках) любых населенных пунктов мира существовали лишь приставочные и компьютерные файтинги? И кровь была бы только в играх и анатомических пособиях? А виртуальные приключения отважных героев ради своей страны, прекрасных девушек, щедрого вознаграждения или просто из спортивного интереса тиражировались бы пачками, воплощаясь в нашей реальности? И не было бы места серости, однообразию, ужасам новостных блоков и тупости босса Василия Ивановича и соседа по парте Петьки Задрюкина... Я всеми руками голосую за такую замену! А вы?

Калипсо

В двух словах обо всем

Здравствуйте «СИ»! Сравнительно недавно читаю ваш журнал, но из всех, которые попадали мне в руки, ваш понравился больше всех. Свои преимущества вы и сами знаете, перечислять их все не буду. Ну, а мне лично нравится ваш неугасаемый оптимизм и наиболее душевный подход к читателю. И вообще спасибо вам за вашу работу, чувствуется большое старание. Немного о себе. Я неисправимый консольщик и считаю, что серьезные игры и ПК вещи несовместимые. Начинать я с NES (8 бит), потом долгое время играл на Mega Drive (16 бит), часто бегал к знакомому хоть одним глазком взглянуть на PS one. Затем был большой перерыв, связанный с уходом в армию и попытками самостоятельной жизни после нее. Сейчас у меня PS3 на full HD. Не назову себя состоятельным человеком, но разок потратиться на мечту всей жизни можно (главное не обделять семью). Короче мечты сбываются.

Теперь обо всех темах по-немногу.

О кризисе. Он только на словах, у нас в стране он создал общую панику, из-за которой многие предприниматели в попытках сохранить сбережения закрывают свои фирмы под любым предлогом. Одни смотрят на них, делают то же самое, другие начинают очень сильно экономить, третьи открывают новые предприятия и набирают ценные кадры, которые в изобилии сами к ним бегут отовсюду. Короче, цепная реакция из ничего. Кто в кризис не верит, того он не коснется.

О войне консолей. Я считаю, Nintendo Wii в ней не участвует, так как предназначена для отдельного рода потребителей, и я подумываю ее купить для жены и детей (для которых она и предназначена). Xbox360 и PS3 так и будут палки в колеса друг другу вставлять, т.к. денег у компаний производителей хватает, чтобы не закрыть свои проекты из-за жесткой конкуренции. Но Sony на всякий случай страхует, берет пример с Wii, внедряя похожие технологии, но с более серьезным подходом.

О возрастных ограничениях. Я думаю, планку возрастных ограничений у нас в стране надо занижать. Все наклонности характера вообще зависят от человека, от того, в каких условиях он растет, как к нему относились окружающие и т.д. В нашей стране если и найдется такой впечатлительный ребенок, который, поиграв в GTA4, станет грабить, убивать, угонять машины среди белого дня, то по примеру того же Нико (главного героя игры) поедет для этого в США. А если серьезно, современные дети не такие глупые, они с раннего возраста понимают, что жизнь по ту сторону экрана не реальная и в пример ее можно брать только для (не компьютерных) игр. Я вообще очень люблю насилие в играх. Сам я человек мягкий и без причины не обижу даже мухи, поэтому в играх нахожу то, чего мне не хватает в жизни, в том числе и погружение в мир фантазии. И кто знает, что бы из меня выросло, если бы не игры, а так – отдубасил пару чуваков

Присылайте свои вопросы
на номер 8-926-878-24-59

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Привет, «Страна»! Мне очень понравилась в свое время игра Ninety-Nine Nights. Не собираются ли разработчики сделать продолжение?

А то как же! Сиквел носит название Ninety-Nine Nights II и, по-видимому, будет куда более мрачным и кровавым. В Японии игра должна выйти уже зимой.

Я начала читать ваш журнал с декабря 2008 года – мне очень понравилось! Но хочу спросить, почему вы пишете об играх преимущественно на PS3? Лично у меня PS2! И особенно я хотела бы попросить вас напечатать статью (и плакат с наклейкой) о моей самой любимой игре, Soul Calibur III и недавней 4-ой части.

С почином вас! И сразу к сути: штука в том, что «Страна Игр» журнал оперативный – о свежих играх. Конечно же, мы писали в свое время обо всех частях Soul Calibur и даже плакаты с наклейкой печатали. Но в погоне за новыми играми мы движемся дальше. Придется вам искать наши старые номера и, конечно, ждать Soul Calibur V.

в какой-нибудь игре и мне уже хватило на сегодня жестокости в этом мире.

Еще важен характер игры, если герой хороший и сражается за правое дело, то это хороший пример, ну а если при этом он кромсаёт злодеев направо и налево, то это реальность: на тебя с ножом и ты ножом отбивайся, каждый имеет право на самооборону и защиту слабых. Но GTA4 все-таки плохой пример и детям, конечно, хотя бы до 16 лет увлекаться подобными играми вредно. Ну а если многие реалистичные игры вам все равно кажутся излишне жестокими, то посмотрите новости по «Первому» или «РТР», а про «НТВ» я вообще молчу. Если их смотреть весь день, захочется удавиться уже от той реальности, в которой мы живем.

И о подтеме этой темы – о крови в играх. Все так же зависит от характера игры, мне нравится, когда все красиво – может, слегка нереально, но зато красиво (части тела разлетаются, рвутся, режутся, ломаются, кровь летит в разные стороны, заляпывая все вокруг). Конечно, плохо, когда игра хочет казаться серьезной и в ней при этом нереально много крови, которая сочится отовсюду, откуда только можно. А ведь в некоторых играх и без нее все происходит красиво, в файтингах, например. Там и без крови все здорово колошматят друг друга, но присутствует спортивный интерес, а если добавь туда крови, то и битвы уже будут не спортивные, а на выживание.

Еще о многом хочется написать, но боюсь, будет слишком много и нудно. Как вы считаете, прав ли я в своих суждениях? Ну и на этом все, спасибо за внимание.

Василий,
Самара

Врен \ \ По-моему, это прекрасное письмо от одного из тех самых людей, ради которых мы тут в «СИ» и собрались. Пассаж о GTA4 и «поедет в Америку грабить и убивать» – и вообще гениален. К играм нужно относиться с любовью и немножко с юмором. А придумывать себе вокруг них проблемы любого рода – глупо.

Евгений Закиров \ \ Как это Wii не участвует в войне консолей? Мнение о том, что Nintendo Wii – это консоль для «женщин и детей» (звучит забавно, правда) не может считаться справедливым по разным причинам. Так уж сложилось, и это одна из заслуг Nintendo, что на первое место компания ставит проекты, интересные либо в плане управления, либо по своей задумке, либо по обоим пунктам одновременно. И очень часто они выглядят «по-детски». При этом сотня наименований игр-пустышек, сборников детских забав, скучных головоломок и похожих друг на друга party-игр, тоже не является ни для кого секретом. Однако не стоит забывать, что на Wii хватает и вполне серьезных игр – страшных (Resident Evil) и кровавых (Oniechanbara). А еще на Wii анонсировали следующий Monster Hunter – значит, скоро мы увидим новую веху развития онлайн-гейминга на «детской» платформе.

Работа есть, нет?

Открыл «СИ». Увидел, ужаснулся. Редактор вам не нужен? А этот-то японец вообще не понимает, что толком хочет сказать: то им плевать на Запад, то им не плевать на Запад, то у них все оригинальное, то у них все стандартное... вопросы по тематике скажут из степи в тайгу через пампасы и возвращаются обратно и т.д. и т.п...

З.Ы. Скан прилагается



Мститель в гриме

Врен \ \ Правильно отвечающего (так, чтобы изменился смысл) нельзя. Это можно было бы делать, если бы японец сидел под боком или

хотя бы оперативно отвечал на письма. Но проводить смысловые правки в тексте (даже если нам кажется, что так лучше) недопустимо. Допустим, продюсер ответил, что не может пока ничего сказать о версиях для PC и PS3, потому что в настоящий момент команда работает только над вариантом для Xbox 360 и все. Так вот, нельзя, как предлагает читатель, переписать это на «сейчас мы заканчиваем вариант для Xbox 360, но скоро начнем работать над версиями для PC и PS3». В этом как раз и смысл интервью – прямая речь интересного человека. Даже если он слегка путается в показаниях. Мы можем лишь сокращать текст, убирая неинтересные части беседы и ответы в духе «не имею права разглашать информацию». Вопросы, естественно, тоже задавались не просто так, и лишних слов в них нет. В частности, уточнение «таких, как игры BioWare», необходимо, т.к. на Западе формально делалось и делается немало RPG, близких к JRPG. Например, Sudeki или Septerra Core. То же – с лидом к тексту. Это не интервью «о The Last Remnant», как предлагает читатель, это интервью «с продюсером The Last Remnant». Почувствуйте разницу. В этом, к слову, тоже состоит редакторская работа – делать все формулировки максимально точными и правильными.

Артём Шорохов \ \ Ох чуко, чуко дух факультета журналистики! =) Привет будущим коллегам. Ситуация знакомая, поэтому возьму на себя труд кое-что пояснить. Действительно, стандартные протоколы работы с интервью предписывают частичный или полный рерайт прямой речи под структуру, стиль и темп издания с последующим заверением финального текста у «объекта беседы». На деле существует воз и тележка тонкостей, которые нельзя, а подчас и невозможно игнорировать. Формально, можно говорить о существовании множества поджанров одного большого жанра «интервью», и в них во всех вам еще только предстоит разбираться не в душных аудиториях, а, так сказать, в поле.

Назовите, пожалуйста, игры для Wii, из-за которых стоит покупать Wii Fit и Balance Board? Спасибо!

Извольте. Помимо «родной» Wii Fit напольные «весы» от Nintendo используются в следующих играх: All Star Cheer Squad, Jillian Michaels' Fitness Ultimatum 2009, Rayman Raving Rabbids TV

Party, Shaun White Snowboarding, Skate City Heroes, Skate It, Family Ski (We Ski в США), Family Ski & Snowboard (We Ski & Snowboard) и Wii Music. Кроме того, в виртуальном магазине WiiWare есть две скачиваемые игры, использующие Wii Balance Board, – The Incredible Maze и Tetris Party. В настоящее время объявлено о выпуске еще десятка таких игр.

Меня мучает вопрос: почему игра Wheelman не приходит на Камчатку? Или я плохо требую с продавцов?

Определенно плохо требуете. Камчатские продавцы вконец разленились и доставать игру из-под прилавка намерены не раньше будущего апреля. А вот в Австралии продавцы пошустрее...

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rm.ru e-mail: info@rm.ru (495) 966-8213

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

Без комментариев ЛИЧНЫЕ ИТОГИ ГОДА



The Wicker Man:

Ка-50: Черная Акула – прилетит к нам волшебник?
King's Bounty – аддиктивно.

Assassin's Creed – однообразно, но стильно.
Crysis Warhead – бзых, дыдыдых, бубух!
Fallout 3 – нормальная игра.
Разочарование: Far Cry 2 – просто никакая игра.



TAzzz:

Игра года: GTA 4
Лучший дизайн: LBP
Лучший звук: MGS 4

Лучшая RPG: Fable II
Самая необычная игра: Mirrors Edge



HolyKiller:

RPG – Fallout 3.
FPS – Call of Duty: World At War.
Action – Grand Theft Auto 4.

Online FPS – Left 4 Dead.
MMORPG – Age Of Conan: Hyborian Adventures.
Strategy – Операция «Багратион».
Action-adventure – Tomb Raider: Underworld.



st.SpardA:

Лучшая игра года – все же для меня это Grand Theft Auto IV.
Лучшая графика года – Prince of Persia (сказочно красиво).

Лучшая «не много жрамши железа» игра – Dead Space.
Лучший звук года – опять же Dead Space.
Ну и худшая игра года – Alone In The Dark (баги, баги...)



Dark Mily:

Урожайный и интересный был год. Взлеты, падения и исчезновение знаменитых брендов, долгие и интересные ожидания громких хитов... Да, хорошо было, много хорошего переиграл! А что будет в этом году? О-о-о-о, страшно представить, что за игры нас ждут!

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ».
Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

И тьма придет...

Темнота обволакивала пустоту. Тьма – это отсутствие света. Смерть – это отсутствие жизни.

Игры с годами меняются. Они становятся интересней, правдоподобней, лучше. То, о чем мы мечтали лет десять назад, уже свершилось. Мечты... Мы мечтали о графике, которая была бы на уровне «заставок» – мы получили. Мы мечтали о разнообразном игровом процессе – мы получили, мы мечтали о разных способах игры и безумных фенечках – мы получили, мы мечтали о по-настоящему взрослых историях в играх – мы получили, мы мечтали о свободе в играх – мы ее практически получили. Разработчики уже, кажется, все изобрели, нужен только огромный супермаркет или музей, где уместился бы весь их труд. Там, в этом святилище, геймер прошлого (девяностых) уже сейчас сможет найти все, что хотел, все, о чем мечтал. Вроде бы уже нечего желать, но во что играть.

Игры с годами не меняются. Мы играли в боевики и стратегии, в гонки и драки, мы играли, чтобы играть. Жажда новых и в то же время понятных ощущений приводила нас к игровым автоматам, к приставкам в магазинах, к «компам». Игры оперируют понятными для игрока правилами и дают то, что тот хочет получить: «войнушку», скорость, власть и секс. Господин Фрейд с товарищами показали человеку его животную сущность и сейчас ее продают в каждом магазине. Мы это прекрасно покупаем, потому что мы такие.

Что могут дать нам игры будущего? Все то же самое, только на более высоком уровне восприятия. Графика, звук и (скорее всего) дополнительные устройства (как джойстик-пульс-рука в Wii) позволят воспринимать игру как реальность. Все идет к тому, что геймер получит полную свободу в игре и его пол-

ное псевдофизическое участие. Что не хватает человеку в жизни как животному? Выплеск адреналина. Агрессия и секс, завершенные в разные оболочки. Игры социализируют. Уже сейчас, а не в далеком будущем, игры позволяют нарушать общественные правила, согласно своим моральным предпочтениям (серии Fallout, Fable, GTA). Что это даст в далеком или не очень далеком будущем? Достаточно просто виртуально смоделировать физический секс, что бы отпала нужда в реальном партнере. Этого вполне достаточно, чтобы серьезным образом изменить социальные нормы. Отношения между мужчинами и женщинами перейдут в другую плоскость, потому что так легче, а возможно они совсем исчезнут. Работа, творчество, красота, адреналин... Все что мы хотим в реальной жизни нам предоставит виртуальная игра. Самореализация сведется к виртуальному удовлетворению собственного Я в том пространстве, которое это Я создаст. Сон, где Я – творец, и Я – участник. Игра. Безусловно, это можно будет продать, и этим можно будет манипулировать. Самое дорогое, что можно будет найти, то, ради чего можно отдать что угодно – ради воплощения (виртуального) собственной мечты и собственных желаний. Возможно, эта игра будет длиться недолго: дороговизна разработки и некоторые условности виртуального пространства. Однако это то, к чему можно мчаться после работы, учебы, мук на всех парах. Мечта, утопия, матрица, сумасшествие. Виртуальная жизнь без жизни. Пустота. Нам это уже рассказывали, но мы этому не верим. Тьма застилает глаза. Темнота – это неведение. Неведение того, что сейчас уже есть...

... онлайн-игры сейчас создают виртуальное пространство, где люди псевдоживут. Сей-

час легче переписываться, чем встречаться. Сейчас практически в каждой игре есть собственный редактор уровней. Сейчас уровень графики пока на уровне реалистичных кукол, но уже почти кино. Сейчас жизнь уже может быть ради виртуальной игры. Уже сейчас некоторых настигла Пустота.

Ваш эмо-конох Семен

Илья Ченцов \ Да, хорошо было бы известником псевдопорхать над виртуальным морем, предвещая всем гибель в щупальцах «аськи» со встроенным вибратором. Ведь достаточно виртуально смоделировать еду, чтобы отпала потребность питаться, и виртуально смоделировать воздух, чтобы исчезла необходимость дышать. А физический секс, кстати, можно смоделировать вручную. Игры тут как бы ни при чем.

Артем Шорохов \ А мне понравилось! Всегда любил жанр антиутопии. Помнится, лет четыреста назад в горах Шотландии Яна Сугак написала интересный рассказ о гейминге будущего – «Страна Игр» его публиковала, поищите. Еще на эту тему фантазировал в свое время писатель-фантаст Иван Тропов. Но тема по-прежнему не только не исчерпана, но даже толком и не возделана – знай себе таскай идеи половником да книжки пиши! Вот взять, например, вскозь упомянутый комплекс, условно называемый «Я – творец» (вы, кстати, видите его «сегодняшнее» воплощение в тренде game 2.0?): с одной стороны, «Творец творит, а не конструктор покупает», с другой – краски, кисточки и музыкальные инструменты в магазинах мира продаются с незапамятных времен. И нельзя не заметить, что именно краски, кисточки и конструктор в придачу в перспективе и делают шар земной столь славным местом для жизни.





КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru



**ИГРАЙ
и ВЫИГРЫВАЙ**
СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
WWW.MAXI-RACING.RU

ALPINE® представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы
от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоём компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на своё авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО
в составе Allianz

MAXI
tuning

msn.ru
msn

Содержание РС-диска

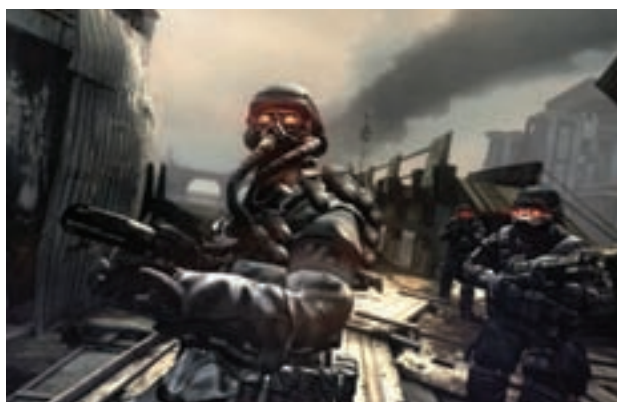
Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Killzone 2

А вот к этому видео даже никаких комментариев не нужно. PlayStation 3 наконец-то получила давно ожидаемый хит, который надо видеть и в который обязательно надо сыграть.



Midnight Club: Los Angeles

Новый Midnight Club выглядит потрясающе: огромный виртуальный Лос-Анджелес, отличные модели авто и невероятное количество автомобилей в кадре.



Форсаж 4

Актеры, игравшие героев первого «Форсажа», — Пол Уокер и Вин Дизель — временно объединяются, чтобы нанести совместный удар по злейшему врагу.



Дайбастер: Дотянись до неба – 2!

Специальная акция! Десятиминутный отрывок из первой серии OVA «Дайбастер: Дотянись до неба – 2!» с русским дубляжом от компании «Реанимедиа», а также с русскоязычными опенингом и эндингом.

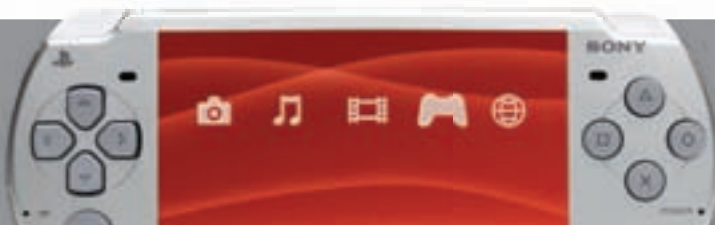


PSP Zone

Прошивка: 5.03

ДемOVERсия: Sengoku Efuda Yuugi Hototogisu Ran
Видеоролики: Soul Eater: Battle Resonance, Hammerin' Hero

А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

На этом диске всех поклонников японской анимации ожидает шикарный подарок – десятиминутный отрывок из аниме «Дайбастер: Дотянись до неба – 2!» от студии Gainax. Да не просто отрывок, а отрывок с русским дубляжом от компании «Реанимедиа». Ни в коем случае не пропустите – это стоит увидеть и послушать. Из других интересностей есть демоверсия игры F.E.A.R. 2: Project Origins, в которую слабонервным играть мы очень не рекомендуем – ужасы, насылаемые Альмой, стали намного страшнее. Также в программе: новая версия модификации Zombie Master – для тех, кто уже подустал от Left 4 Dead, очень динамичный трейлер фильма «Форсаж 4» и многое-многое другое.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеоопревью:

- Afro Samurai (PS3, Xbox 360)
- Prototype (PC, PS3, Xbox 360)
- inFamous (PS3)
- Ninja Blade (Xbox 360)
- F.E.A.R. 2: Project Origin (PC, PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:

- Killzone 2 (PS3)
- Persona 4 (PS2)
- Saints Row 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Sonic Unleashed (PS3, Xbox 360)
- Midnight Club: Los Angeles (PS3, Xbox 360)
- A Vampyre Story (PC)

Трейлеры:

- God of War III (PS3)
- Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)
- The 3rd Birthday (PSP)
- The Sims 3 (PC)
- Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)

Special:

- Итоги года
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Star Wars: The Old Republic (дневник разработчиков)
- The Sims 3 (интервью)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- Операция «Багратион»
- Defense Grid: The Awakening
- F.E.A.R. 2: Project Origin

Территория HD:

- Killzone 2
- Midnight Club: Los Angeles
- F.E.A.R.: Project Origin

Дополнения:

- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2

- Portal
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:

- Прошивка 5.03
- Sengoku Eftada Yuugi Hototogisu Ran (демоверсия)
- Soul Eater: Battle Resonance (трейлер)
- Hammerin' Hero (трейлер)

Банзай!:

- Aqua Timez – Velonica (клип)
- Bleach (девятый опенинг)
- Дайбастер: Дотянись до неба – 2! (отрывок)
- Джо Иноуэ – Closer (клип)
- Naruto Shippuuden (четвертый опенинг)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- GeForce Forceware 181.22 Vista
- GeForce Forceware 181.22 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver

Патчи:

- Операция «Багратион» – патч #1 RU
- Far Cry 2 v1.02 RU
- Gothic 3: Отвергнутые Боги v1.07 RU
- Mass Effect – дополнение «Гибель с небес»
- Mirror's Edge v1.01 Интернациональный
- Пе-2: Пикирующий бомбардировщик – патч #1 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо v1.5.08 RU

Софт:

- Anti Trojan Elite 4.3.0
- AnVir Task Manager 5.5.1
- Ashampoo AntiSpyWare 2.05
- a-squared Free 4.0.0.21
- BurnAware Free 2.2.3
- Ascgen dotNET 0.9.6

- Google Chrome Portable 2.0.157
- Internet Cleaner 3.6
- Offline Explorer 5.3 SR1
- WebSite-Watcher 5.0
- Actual Window Guard 5.2
- ClickyMouse 7.2.5
- Disk Washer 5.4.6
- Ghost Automizer 2.8
- Hex Editor Neo 4.73
- PECCompact 2.98.2
- SoloPad
- Tiger Files renamer 2.3.8
- TigerPad 3.5.2
- USB Monitor 5.22
- WashAndGo 11.2.0
- afreeCodecVT 2.0.88
- VirtualDub 1.9.0
- Winamp Skins Creator 1.1
- Revo Uninstaller 1.80

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.5
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.5.3
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.40.04
- Miranda IM 0.7.14
- QIP Build 8081
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:

- 9
- Форсаж 4 (Fast and Furious)
- Fighting
- Планета 51 (Planet 51)
- Игры власти (State of Play)

Shareware/Freeware:

- Планета битвы 2. Миры вдалеке
- Пуля спасает мир
- Elven Mists
- Orchard
- Тайны шести морей
- Super Mario: Blue Twilight DX
- Totem Tribe
- Путь воина

Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

Операция «Багратион»

Русскоязычная демоверсия новой стратегии в реальном времени по событиям Второй мировой войны. Доступна небольшая часть кампании за СССР. В первой миссии военной операции «Багратион» геймерам предстоит уничтожить вражескую артиллерию, расчистить проход для союзных войск и отбить деревню «Гнездилово». Во втором сценарии нужно сокрушить немцев, атаковав их со стороны непроходимых болот. Помимо пехоты и нескольких видов танков, в игре реализована поддержка с воздуха.



ArmA: Armed Assault

Поток дополнений для Operation Flashpoint: Resistance иссяк, а количество материалов для ArmA: Armed Assault растёт, и как растёт! К большому числу добавок с самолетами, танками и оружием поклонники игры уже привыкли, а на сей раз их ждет еще и полноценная модификация. Увы, миссий к 31st Normandy WW2 не прилагается, но и без них мод заслуживает внимания. Техника пока представлена весьма скудно, и ее качество невысокое, зато пехота и оружие проработаны очень хорошо.



F.E.A.R. 2: Project Origin

Демоверсия многострадальной второй части мистического боевика F.E.A.R. наконец-то увидела свет. Точнее, совсем немного света, ведь Project Origins придерживается гнетущей атмосферы оригинала. В демке нам показывают первый уровень из полной версии, дают пострелять аж из пяти видов оружия, позволяют нашинковать врагов с помощью боевого робота, а также потратить немалое количество нервов из-за внезапных появлений Альмы и вызываемых ею галлюцинаций. В общем, игра не для слабонервных – мы предупредили.



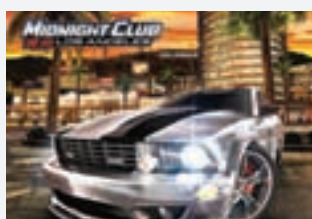
Half-Life 2

Несмотря на то что Left 4 Dead стремительно распространяется среди поклонников творчества Valve, есть у этой замечательной игры и конкуренты. Одним из таких конкурентов является Zombie Master 1.2.0 beta, который уже давно держит пальму первенства среди работ, посвященных противостоянию людей и зомби. Как и раньше, людям здесь надо не просто выжить, а еще и выполнить определенное задание. Повелитель зомби всячески будет им мешать, и для него страшная резня напоминает старый-добрый Dungeon Keeper.



Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев –
3150 руб.
На 12 месяцев –
5580 руб.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999
(для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU
или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февраля.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте
на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Платательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 200 г.		
Ф.И.О. _____		
Подпись платателя _____		

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Платательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 200 г.		
Ф.И.О. _____		
Подпись платателя _____		

В продаже с 25 февраля

АНОНС

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Lord of the Rings: Conquest (PC, PS3, Xbox 360, DS)

Всегда хотели стать балрогом, убить Сарумана или разрушить Шир? Тогда Conquest – игра для вас.



РЕЦЕНЗИЯ

Периметр 2: Новая Земля (PC)

Исход есть Исход, Возврат есть Возврат, не помириться им, и воду с землей не смешаешь ты чудесным ковшем своим.



СПЕЦ

Альтернативные итоги 2008 года

Вы в это почти не играли, мы про это практически не писали, а люди-то старались!



В РАЗРАБОТКЕ

inFamous (PS3)

Новый PS3-эксклюзив о невиданных геройствах Хмурого Лысого Мужика (TM). На сей раз – про электричество, паркур и Большой Открытый Город.



В РАЗРАБОТКЕ

Batman Arkham Asylum (PS3, Xbox 360, PC)

Наконец-то предельно мрачная и параноидальная видеоигра о противостоянии Бэтмена и Джокера.



РЕПОРТАЖ

Jump Fiesta

Замечательный фестиваль, организованный японским журналом Jump, собрал немало издателей Страны восходящего солнца и их прекрасных игр.



В РАЗРАБОТКЕ

Mini Ninjas (PS3, Xbox 360, Wii, DS)

Очаровательные крошки-ниндзя и их Большое Приключение от создателей Hitman и Kane & Lynch.



РЕЦЕНЗИЯ

Wii Music (Wii)

Свежий продукт от Nintendo, как и Wii Fit, чрезвычайно трудно назвать игрой. Но что же это, если не игра – неужели и впрямь «симулятор музыканта»?



РЕЦЕНЗИЯ

Halo Wars (Xbox 360)

Посмотрим, удастся ли Microsoft убедить российских геймеров в том, что играть в стратегии на консолях не только удобно, но еще и престижно.



В следующем номере

После выхода Persona 4 новых крупных проектов для PlayStation 2 на горизонте не видно. Конечно, нишевые вещи, переиздания и копеечный треш еще будут иногда появляться на этой приставке, по большому счету ее владельцам нужно либо переходить на новое поколение, либо возвращаться к проверенной временем классике. Именно о ней – то бишь о лучших играх эпохи PlayStation 2 – мы и расскажем в следующем номере. И еще немного об истории консолей.

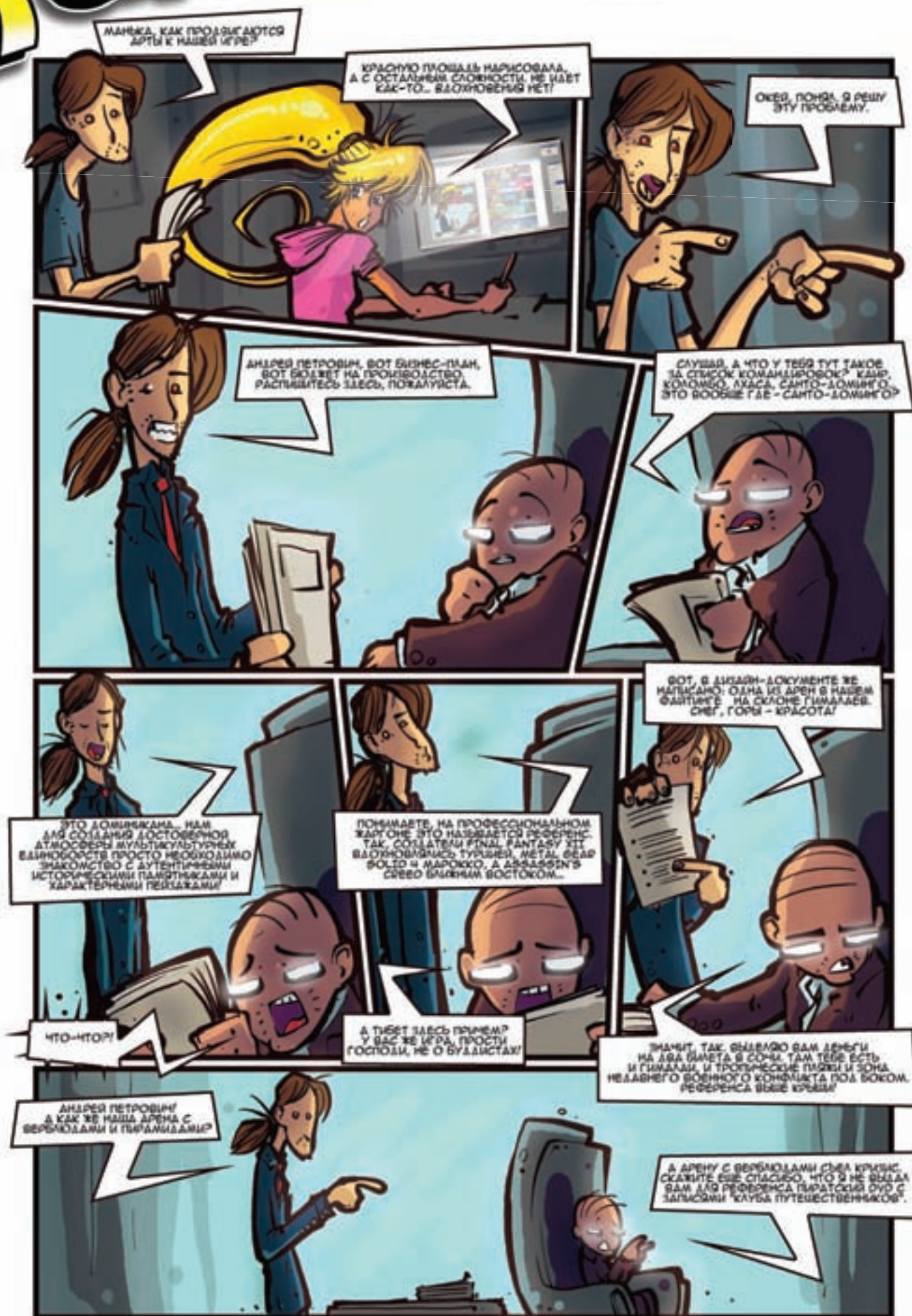
АНОНС

СТРАНА ИГР

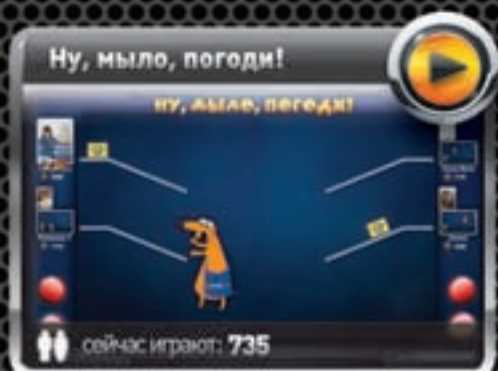


Прощай, PlayStation 2

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



ИГРЫ@mail.ru®



Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!*

Начни игру с одного клика!

Играй с людьми!

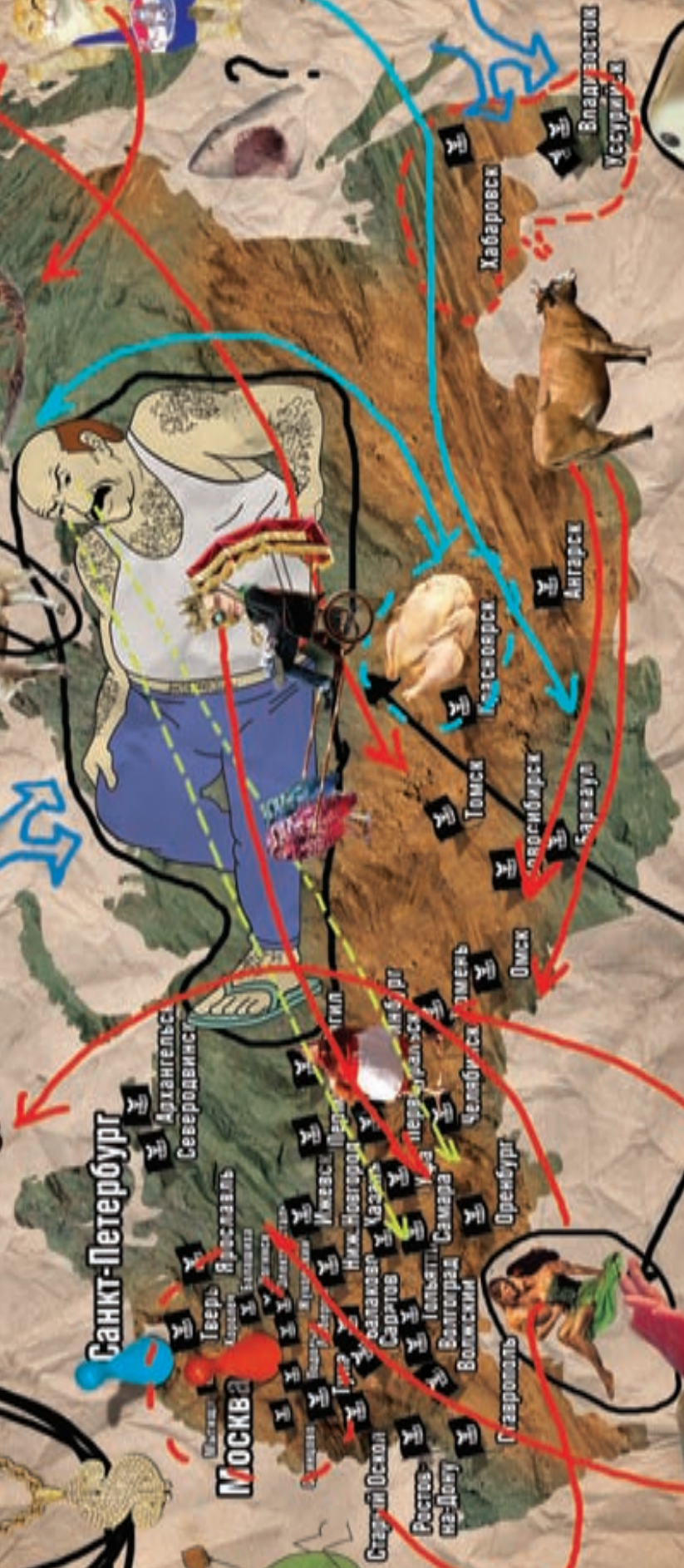
* по данным TNS Gallup

games.mail.ru



ПЛАН НАСТУПЛЕНИЯ 2X2

ТРЕБУЙТЕ ТЕЛЕКАНАЛ 2x2 У КАБЕЛЬНОГО ОПЕРАТОРА ГОРОДА!



www.2x2tv.ru



Реклама



KILLZONE[®] 2





СТРАНА
ИГР



Microsoft
game studios

СТРАНА ИГР | №03 | 276 | 2009 | ПЕРВЫЙ ФЕВРАЛЬСКИЙ

Killzone 2 | The Sims 3 | Лучшие игры 2008 года | Elemental: War of Magic

www.gameland.ru